N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

169
AVRIL
2005

F.E.A.R.

VOUS N'AVIEZ JAMAIS EU PEUR

SPLINTER CELL CHAOS THEORY • ACT OF WAR • BROTHERS IN ARMS • SWAT 4
joystick 169 AVRIL 2005 • 6,50 €



T 06287 - 169 - F: 6,50 €

Numéro 169 • Avril 2005 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €



Sommaire

169 AVRIL 2005

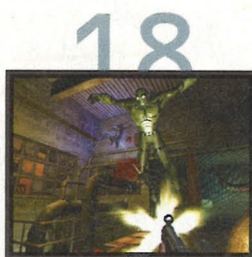
LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

Commandos Strike Forces 37
Cossacks II : Napoleonic Wars 42
Domination 48
Dungeon Lords 49
Freedom Forces 2 vs. The Third Reich 45
Guild Wars 33
Hellforces 28
Imperial Glory 46
Project Freedom 43
Rebel Raiders : Operation Nighthawk 41
Sniper Elite 30
The Bard's Tale 40
World Snooker Championship 2005 44

LES TESTS DU MOIS

1944 : Campagne des Ardennes 79
Act of War : Direct Action 66
Airborne Troops 90
Brothers in Arms 74
Caméra Café : le jeu 88
Constantine 89
Cops 2170 : The Power of Law 78
Darwinia 73
Emergency 91
Gotcha ! 91
Ice Hockey Club Manager 2005 92
Les Sims 2 : Académie 86
Martin Mystere Opération Dorian Gray 88
NI.BI.RU. 72
Rugby 2005 64
S.W.A.T. 4 80
Silent Hunter 3 60
Splinter Cell : Chaos Theory 54
Still Life 85
Trackmania Sunrise 63

18



JEU DE LA COUV'

F.E.A.R., un FPS à la fois violant et angoissant, n'a pas effrayé outre mesure Atomic. J'ai même cru voir une sorte de lueur d'impatience malsaine dans ses yeux. Ce métier rend fou, je vous le dis ! Et puis de toute façon, un seul truc fait peur à Atomic : un frigo vide.

40



BETA-VERSIONS

Pas de grosse révolution à l'horizon ce mois-ci, les éditeurs préférant garder leurs infos croustillantes pour le Salon E3 du mois de mai. Attention, si vous êtes un vieux joueur nostalgique, la page 40 va vous faire du mal...

54



TESTS

Le meilleur briseur de nuque des jeux vidéo revient pour un troisième succès. Mais il n'y a pas que Splinter Cell dans la vie. Loin de là. Avec Act of War, Brother in Arms et SWAT 4, nous avons été obligés de racheter des stickers Megastar !

96



DOSSIER

Faskil a mené sa petite enquête sur la localisation des jeux vidéo pour nous pondre un dossier complet sur cette profession mal connue. Comme tous les mois, il doit traduire ses textes du belge en français, c'était évidemment l'homme de la situation.

ET AUSSI...

Budget 94
Courrier des lecteurs 14
Dossier Localisation : Les artisans de l'ombre 96
Édito, News 26
Et Poke et Peek 130
Le jeu de la couv' : F.E.A.R. 18
Matos – Dossier : Évaluer les performances de sa machine 126
Matos – News 120
Matos – Test NF8 Fatal1ty 124
Matos – Top Hard 128
Patches 16
Quoi de neuf 108
Réseau Chronique – World of Warcraft 116
Réseau Net News 110
Réseau Net News – Everquest II : The Bloodline Chronicles 113
Réseau Au secours – Code de conduite du joueur online 114
Sommaire CD/DVD 8
Top Rédac' 52
Utilitaires 104

COUVERTURE
© Monolith/Vivendi Universal Games

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des Magazines : Xavier Levy
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Chef de studio : Jean-Michel Sabatié

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests et BV : Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mélanie « Maoh » Gras, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Sébastien « Socrates » Hatton, Michel «Yavin » Beck, Fabrice « La Fouine » Bloch (maquettiste), Viviane Fitas, Anne Cocard, Sandrine Kock

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Thomas Labrusse 01 41 27 44 97
Directeur de clientèle : Didier Pechon 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
Responsable Trafic : Maguy Edouard 01 41 27 38 12
assistée de Natacha Marquis

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 57,20 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Solenn De Clercq

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.

OJD PRESSE PAYANTE 2003

Commission paritaire N° 0305 K 3973
ISSN : 1145-4806.
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin mars
Dépôt légal à parution

future france
Media with passion

FIGHT FOR YOUR ROOTS





BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

savoir sur la micro ?



matériel Quel micro pour vous ?

Mac ou PC, ordinateur de bureau ou portable, puissance ou silence ?

micro actuel a testé plusieurs dizaines d'ordinateurs pour ne retenir que 25 modèles. Celui qu'il vous faut est forcément parmi eux !



enquête Le vrai coût de votre micro

Nos spécialistes vous disent comment économiser plusieurs centaines d'euros chaque année.

faites-le chez vous

Recevez et enregistrez **la télé sur votre PC**

Pourquoi acheter un enregistreur de salon à 500 euros quand votre PC peut faire aussi bien – sinon mieux – pour moins cher ?





1 Installez **la carte tuner** dans l'ordinateur

pratique Faites-le chez vous !

Tous les conseils et les astuces pour regarder et enregistrer vos émissions télé favorites sur votre micro.



multimédia L'iPod est-il encore le meilleur baladeur numérique ?

Qualité sonore, facilité d'emploi, design : l'iPod affronte ses nouveaux concurrents.

Toute la micro est dans micro actuel

sOmmaire #169

L'actualité reprend peu à peu avec le printemps et cela se voit avec la diversité des démos du mois. GTR est le titre à retenir tant il marque les esprits dans le renouveau de la simulation automobile. Le reste des démos vous permettra de changer de peau en un éclair : officier de police avec SWAT 4, super-héros dans Freedom Force 2, soldat de la république avec Republic Commando ou agent du FBI dans Still Life.

Star Wars : Republic Commando

Genre : Action shoot
Développeur : LucasArts
Éditeur/Distributeur : Activision
Site Internet : www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, processeur 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, processeur 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

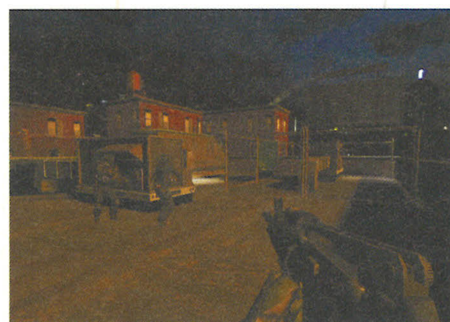
Quand on voit un jeu Star Wars, on peut être plus ou moins inquiet vu la qualité inégale des derniers titres. Surtout que Republic Commando est un des rares produits à être développé en interne chez LucasArts. On avait pourtant pris l'habitude des développeurs externes, comme Obsidian ou SOE. On s'éloigne un peu de la vie trépidante des jedis avec Republic Commando. En effet, vous allez diriger un chef d'escouade qui devra conduire ses hommes vers les différents objectifs. Vous avez bien sûr à votre disposition un arsenal complet des dernières armes à la mode afin de vous sortir des situations périlleuses. L'action se situe autour de l'Episode II où les soldats clones de la république étaient légion. La démo vous projette dans une mission se déroulant sur Kashyyyk, la planète natale des Wookies. Vous ne pouvez pas jouer en multijoueur avec la démo, mais sachez que les bases sont là : du Deathmatch seul ou en équipe et du Capture the Flag pour se changer les idées entre deux missions officielles.

SWAT 4

Genre : Action tactique
Développeur : Irrational Games
Éditeur/Distributeur : Vivendi
Site Internet : www.swat4.com
Config minimum : Windows 2000/XP, processeur 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 8.1b
Config recommandée : Windows 2000/XP, processeur 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Après un SWAT 3 boosté grâce à une version 2.0 de fort bonne facture, on attendait la relève avec grande impatience. Urban Justice devait être le prochain SWAT mais finalement, le projet a été rapidement annulé. Ce sont alors les développeurs d'Irrational Games, connus pour Freedom Force et Tribes Vengeance, qui ont préparé SWAT 4, assez proche dans le concept d'un Rainbow Six. On vous demandera souvent de neutraliser tous les terroristes d'un niveau sans tuer des innocents. Les armes utilisées en cours de partie sont fidèles à la réalité et on nous promet que les vrais SWAT utilisent les mêmes tactiques. Côté multijoueur, un mode coopératif existe afin de rejouer avec un pote les missions de la campagne. La démo vous permet de visiter de nuit un concessionnaire auto. Vous devez neutraliser les suspects et libérer les otages. Certains terroristes se rendent et peuvent être menottés si vous ne leur tirez pas une balle en pleine tête trop vite.





GTR



Genre : Simulation automobile
Développeur : SimBin
Éditeur/Distributeur : Atari
Site Internet : www.10tacle.com/gtr-game
Config minimum : Windows Me/2000/XP, processeur 1,2 GHz, 384 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 8.1
Config recommandée : Windows XP, processeur 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Beaucoup de développeurs ont tenté de créer le simulateur ultime. Papyrus et West Racing sont deux exemples d'équipes s'étant cassé les dents sur cette idée, public restreint oblige. Les Suédois de Simbin débarquent alors en utilisant le savoir-faire de vrais pilotes professionnels. Apparemment, la formule fonctionne car GTR s'impose comme la référence en simulation automobile et a déjà une communauté très active.
On vous propose de participer au championnat FIA GT composé de 10 circuits légendaires, avec 70 pilotes se disputant la première place. Le circuit de SPA Francorchamps vous est proposé dans la démo. Tous les modes de difficulté sont accessibles, que ce soit le mode Arcade avec un maximum d'assistance à la conduite ou le mode Simulation pur et dur. Deux voitures sont disponibles : la Saleen S7-R et la Ferrari 360 Modena, histoire de varier les plaisirs.



Freedom Force vs The Third Reich

Genre : Action tactique
Développeur : Irrational Games
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.freedomforcegame.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 733 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1,8 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

Les super-héros sont à la mode avec des titres comme City of Heroes et Freedom Force. Dans les deux cas, on a affaire à un univers recréé de toute pièce afin de ne pas s'inspirer des héros de Marvel. Irrational Games, très à la mode ce mois-ci avec SWAT 4, continue l'histoire de Minute Man et de la Freedom Force. Cette fois-ci, ils remontent le temps afin de combattre les nazis en pleine Seconde Guerre mondiale. Les combats se déroulent en temps réel avec la possibilité de faire pause à tout moment. Vous avez besoin d'un minimum de tactique pour utiliser les pouvoirs des super-héros selon les missions. La démo vous propose de participer à la mission « The Voice of Doom » où vous découvrez les pouvoirs de Tombstone. Vous pouvez également découvrir le nouveau mode multijoueur Tag ainsi que le mode Escarmouche.



Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD



Empire Earth II

Genre : Stratégie temps réel historique
Développeur : Mad Doc Software
Éditeur/Distributeur : Vivendi
Site Internet : www.empireearth2.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows XP, processeur 2,2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Empire Earth était le premier jeu de stratégie temps réel à vous proposer d'emmener un peuple de la préhistoire aux années 2050. Forcément, les premières batailles étaient assez rudimentaires et n'intéressaient personne. Empire Earth II rectifie le tir et nous propose 12 000 ans de batailles et conflits en tout genre. Le principe reste le même : on ramasse des ressources avec des groupes de fermiers, on fabrique des bâtiments afin d'évoluer un poil et après un certain temps, on peut changer d'époque. La démo vous permet de diriger trois peuples : Allemands, Américains ou Coréens. Vous avez à votre disposition une carte en mode Escarmouche afin d'étriper les deux autres camps. On peut bien sûr régler le nombre de citoyens à votre disposition en début de partie, ainsi que l'importance des ressources sur la carte.

DVD

Trackmania Sunrise

Genre : Course automobile
Développeur : Nadéo
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.trackmania-lejeu.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 450 MHz, 64 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo, DirectX 9.0b
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1 GHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0b

En résumé

Trackmania revient avec un nouveau moteur graphique et des circuits encore plus tordus. Si vous commencez à avoir des cheveux blancs, vous connaissez sans doute 4D Sports Driving, un jeu de voitures avec des tremplins et des loopings en plein milieu de la route. Le concept a été amélioré et classé dans différentes catégories par Nadéo. La démo vous permet de découvrir les modes Course, Plateforme et Puzzle. Vous débloquez l'accès du circuit suivant après avoir fini au moins une fois le parcours précédent. C'est la même règle dans le jeu final, donc autant vous habituer tout de suite à ce principe. Un éditeur de circuits est également disponible afin de proposer vos circuits aux autres joueurs. Enfin, il est possible de parcourir les circuits de la démo ou ceux des autres joueurs en multijoueur.



Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

Still Life

Genre : Aventure policière
Développeur : Microïds
Éditeur/Distributeur : Dreamcatcher
Site Internet : www.stilllife-game.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 8.1b
Config recommandée : Windows XP, processeur 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Le jeu d'aventure n'est plus populaire auprès des joueurs et pourtant, Microïds est l'un des rares développeurs à continuer dans cette voie. On vous place aujourd'hui dans la peau de Victoria McPherson, une agent du FBI qui enquête sur un cas de meurtres en série. Rapidement, un lien se crée entre ces meurtres et un cas similaire dans les années 20 à Prague. La démo vous fait découvrir le début de l'aventure, à vous de discuter avec les personnes dans les environs et de trouver des indices pour votre enquête.



DVD

Leisure Suit Larry : Magna Cum Laude



Genre : Aventure
Développeur : High Voltage
Éditeur/Distributeur : Vivendi
Site Internet : www.who-is-larry.com
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, processeur 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0b
Config recommandée : Windows XP, processeur 2,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0b

En résumé

On n'avait plus eu de nouvelles de Larry Laffer depuis un épisode passé sur un paquebot quand Windows 95 essayait de se faire aimer des joueurs. En fait, on dirige maintenant le neveu qui s'appelle Larry Lovage. Sacrée famille, je vous l'accorde. Oubliez le concept des jeux d'aventure d'antan, cet épisode de Leisure Suit Larry est une suite de mini-jeux avec des dialogues croustillants entre deux épreuves. La démo vous propose d'ailleurs un exemple de discussion avec une fermière, où vous devez juste déplacer un spermatozoïde dans un tunnel. Cela permet à Larry de faire craquer la demoiselle.

DVD

Settlers : Heritage of Kings



Genre : Stratégie Temps Réel
Développeur : Blue Byte
Éditeur/Distributeur : Ubi Soft
Site Internet : www.thesettlers.com
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, processeur 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, processeur 1 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Aaah, The Settlers sur Amiga. Avec la possibilité de brancher deux souris pour le multijoueur avec l'écran coupé en deux. Dix ans après, nous voilà avec le cinquième épisode tout en 3D et du multijoueur qui passe par Internet. Si vous avez joué à la démo du mois dernier, seul le mode multijoueur a été rajouté ainsi que les bugs corrigés dans la version commerciale. Si vous découvrez ce titre, sachez que vous devez construire un empire en ramassant les ressources autour du château afin de les transformer en objets de plus en plus complexes. Rapidement, vous construisez des armes et formez des soldats afin d'agrandir votre territoire et dominer la région.

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION AUDIO :
- Répertoire \AUDIO

LA SECTION INTERNET :
- Répertoire \INTERNET
- WinBITS 0.8

LA SECTION UTILITAIRES :
- Répertoire \UTILITAIRES
- Acrobat Reader 6.0
- Crap Cleaner 1.17
- Rootkit Revealer
- Samurize 1.61
- X-Setup Pro 7.0

LA SECTION DRIVERS :
- Répertoire \DRIVERS
- Ati Catalyst 5.2 pour Windows 98/Me
- Ati Catalyst 5.2 pour Windows 2000/XP
- Nvidia Forceware 66.94 pour Windows 98/Me
- Nvidia Forceware 66.93 pour Windows 2000/XP

LA SECTION JEUX :
- Répertoire \JEUX
- Vidéo multijoueur F.E.A.R.
- Point of Existence 3.0
- Purge Jihad 2.5

LA SECTION PATCHS :
- Répertoire \PATCHS
- Patch 1.03 pour C&C Generals : Zero Hour
- Patch 1.12b pour Starcraft
- Patch 1.12b pour Starcraft : Broodwar
- Patch 3355 pour Unreal Tournament 2004
- Patch 1.18a pour Warcraft III : ROC
- Patch 1.18a pour Warcraft III : TFT
- Patch 1.2.3 pour World of Warcraft

LA SECTION WALLPAPERS :

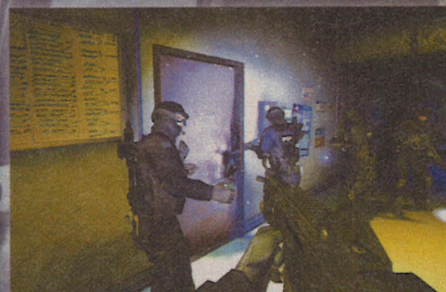
Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

QUAND LA VIE NE TIENT PLUS QU'Á UN FIL,
C'EST LE SWAT QUI RÉPOND Á L'APPEL

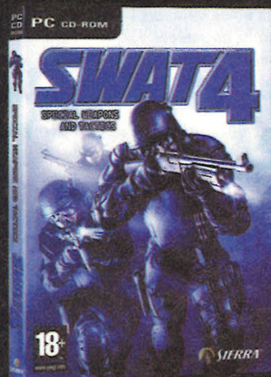


SWAT4

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS







Un appel au secours. Vous répondez. Vous êtes le leader d'une unité d'élite réunissant des experts confrontés aux plus explosives des situations et aux plus dangereux des criminels. Vous décidez du choix de vos équipiers et de leur arsenal dans un jeu de shoot mêlant tactique et action.
Et n'oubliez pas, dans les missions qui vous seront affectées, une seconde peut faire la différence entre l'échec et le succès...

GIGN.org
Le Site















Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Fumble, Gruth, C_Wiz, Yavin : (via)sebastien.finot@futurenet.fr
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

Il est où mon booklet ?

(Non, pas là)

Je ne comprends pas : quand je reçois la version DVD du mag, je n'ai pas le livret de soluces. Et quand vous m'envoyez (par erreur), la version CD, il s'y trouve. Comment faire pour avoir le booklet et le DVD ?

Nayal

Cher Nayal, asseyez-vous confortablement et réfléchissez calmement à un nouveau pseudo. Parce que dans quelques minutes, vous allez vous sentir particulièrement idiot. Et je sais ce que c'est, j'en ai moi-même fait récemment l'expérience en attribuant la paternité de la console DS à Sony. Bref, tout ça pour vous dire que nos lecteurs qui bénéficient de la version DVD du mag ne sont pas lésés : le booklet y figure également. Mais pour une question de packaging (et de brouzoufs aussi, soyons francs), nous avons simplement décidé de lui substituer une version électronique au format PDF, disponible directement sur la galette. Allez, mettez-vous une petite tape sur la joue de ma part et on n'en parle plus.

Un vrai lecteur

Bonjour, je suis un lecteur confirmé depuis de longues années que je suis abonné à votre magazine. Bref, tout ça pour vous dire que vous étudiez bien nombre sortes de jeux sauf un... Enfin bon je ne sais pas si c'est une sorte de jeu mais le MMORPG gratuit appelé « Shard »... Tel que « Zyx » récemment fermé ou même « Profania » qui sont selon moi bien sûr des jeux excellents et gratuits...

Boris

Cher Boris, avant toute chose, merci d'avoir fait l'effort de nous écrire, le français n'étant manifestement pas votre langue maternelle. Si ? O.K., au temps pour moi... Bref, je transmets vos doléances au père Cyd qui ne manquera pas de laisser un peu tomber la cape de Mister Coquin pour aller jeter un œil sur vos jeux. Et sinon, il y a un truc qui me taraude : pour être « lecteur confirmé », vous êtes passé par un organisme accrédité ? Parce qu'il paraîtrait que certains importuns filent le diplôme sous le manteau contre quelques brouzoufs mais que les documents n'ont pas la même valeur. Méfiez-vous.

L'appel du côté obscur

Je suis abonné à votre mag depuis maintenant quelques années et je le vois changer et évoluer au fil des années. Toutefois le renouvellement récent de quelques-uns des « journalistes d'investigation ludique » nous oriente de plus en plus vers un compromis console – PC qui ne me plaît pas particulièrement. Mais je sais que je ne suis pas votre seul lecteur, m'enfin comme je ne connais pas tous les autres...

Smunier

Cher Smunier, vous n'êtes effectivement pas notre seul lecteur. Il y en a un autre dans le Larzac, mais on est sans nouvelles de lui depuis déjà plusieurs semaines. Je vais donc vous rassurer sur ce qui semble vous tracasser : il n'est pas question de lorgner plus que de raison du côté des consoles. Joystick reste et restera un magazine PC. Mais l'évolution du marché nous impose aussi de garder un œil sur ce qui se passe de l'autre côté de la barrière. De plus en plus de jeux qui sortent sur nos bécanes font leurs premiers pas sur les machines de Sony, Microsoft ou Nintendo, il est donc normal qu'on y prête une attention plus importante qu'il y a quelques années. Mais une fusion avec Joypad n'est heureusement pas à l'ordre du jour. Avant tout parce que l'idée même de bosser avec ces abrutis de consoleux n'est tout simplement pas humainement concevable.

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

C'était mieux avant

Depuis l'avènement de la version DVD de Joy, je ne sais même plus ce qu'il y a sur le booklet « soluces », par flemme de lancer Acrobat. Du coup, je me retrouve à chercher des soluces minables sur des sites glauques alors que TBF fait ça quand même mieux.
Je pense qu'il serait judicieux d'ajouter une page de présentation, dans le coin du DVD et des patchs, pour attirer le chaland, non ?

Ronan

Cher Ronan, tout d'abord, TBF tient à préciser qu'il ne surfe pas sur des sites glauques et que celui qui vous a raconté de pareilles sornettes n'est qu'un vil menteur. Pour ce qui est du booklet, sachez que nous travaillons actuellement sur une refonte complète du concept car, comme vous le sous-entendez très pertinemment, il n'est plus très difficile de trouver ces précieuses soluces en se baladant sur la Toile. Et comme chez Joystick, on a surtout envie de vous offrir des trucs que vous ne pouvez pas dégoter ailleurs, on a décidé de changer tout ça. Mais Caféine me fait de gros yeux, ce qui signifie que j'en ai déjà trop dit. Et... oh... carrément la batte de base-ball ? Je... O.K., faut que je vous laisse.

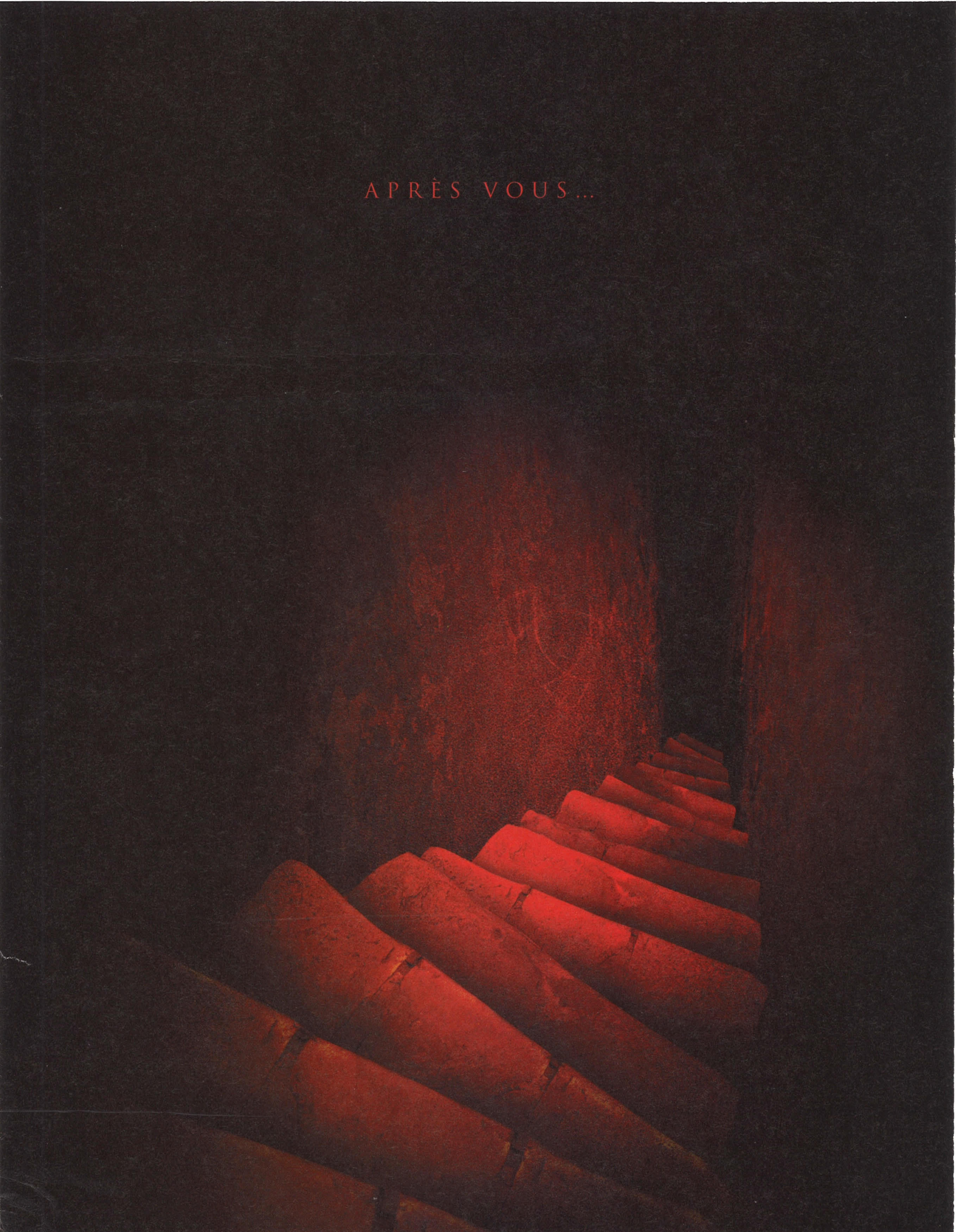
- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 - 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Les gens du Nord

Bonjour Fraskill. Pourrais-tu me dire quand BF2 va sortir ? Et pourquoi tous les MMORPG sont payants ? Pourquoi n'augmenteraient-ils pas le prix du jeu au départ par exemple ? Et au fait, c'est qui le Belge de la rédaction ?

Alpharius

Cher Alpharius, tout d'abord au risque de paraître quelque peu tatillon, j'aimerais rectifier une petite méprise : mon nom est bien Faskil, avec un seul « l » et pas de « r » mal placé. Même si la contraction laissant sous-entendre que je pourrais mener une vie plutôt dissolue a eu le mérite de faire marrer Caféine (un rien l'amuse), il était utile de corriger cette méprise. En ce qui concerne Battlefield 2, il est toujours à ma connaissance prévu pour le mois de juin 2005, ce qui signifie qu'on devrait bientôt pouvoir mettre la main sur une version bêta. Pour votre question sur les MMORPG, l'abonnement est un mal nécessaire pour financer tout ce qui permet au genre de prospérer : entretien des serveurs, game masters, suivi technique du produit... Pour compenser ces coûts par une augmentation du prix de base du jeu, il faudrait probablement le multiplier par dix, ce qui risque de ne pas vous faire marrer. Enfin, pour la dernière partie de votre question, sachez que depuis quelques mois, la rédaction compte deux dissidents belges dans ses rangs : votre humble serviteur et Yavin, fan de jeux de bagnoles (good) et de calembours pourris (not good). À terme, nous envisageons d'ailleurs secrètement de prendre le contrôle du magazine et de le délocaliser dans notre plat pays. Nos tentatives de corruption à grand renfort de Grimbergen commencent à porter leurs fruits.


APRÈS VOUS...

patches

par Tbf

Un spécial Blizzard ou un spécial stratégie selon vos affinités pour cette rubrique. Vu le suivi du créateur de Battle.net pour ses anciens titres, on peut être confiant pour l'avenir de World of Warcraft. Même à très long terme !

World of Warcraft

_ Patch 1.2.4_

En attendant les champs de bataille, le prochain gros contenu de WOW, Blizzard améliore quelques problèmes dans son premier MMORPG. C'est le cas du sceau du croisé qui va voir ses dégâts diminuer par coup au lieu d'augmenter. Pas grave, le paladin dispose d'autres sceaux bien plus puissants. Le chasseur reçoit dorénavant pleinement l'expérience de combat quand son familier engage une cible et qu'un autre joueur attaque la même cible. Le butin de groupe fonctionne enfin correctement en mode « chacun son tour », c'est-à-dire que lorsqu'un objet au niveau du seuil apparaît, un lancement de dés a lieu à la place d'un « chacun pour soi » assez énervant. Enfin, on peut de nouveau engager des duels avec un joueur de la faction opposée, ce qui peut paraître bizarre aux yeux de certains, mais qui est essentiel quand on fait intervenir l'honneur des guildes sur un serveur normal.

Warcraft III

_ Patch 1.18_

Cette mise à jour améliore surtout l'éditeur de niveaux. Vous pouvez maintenant indiquer les états des créatures : par exemple, empoisonnées ou immunisées à la magie. Un paquet de petits problèmes a été réglé dans le gameplay comme les gargouilles qui se bloquent quand elles passent sous forme de pierre ou bien des zeppelins gobelins qui étaient considérés comme des morts-vivants au lieu de véhicules sur certaines cartes multijoueur.









Starcraft

_ Patch 1.12b_

Un an après le patch 1.11, Blizzard continue d'améliorer Starcraft pour le marché coréen. Battle.net et le jeu sont maintenant entièrement traduits dans cette langue. Afin de garder le contact avec vos partenaires, la liste des amis a été améliorée pour pouvoir envoyer des e-mails et traquer quelqu'un sur le portail. Enfin, pour simplifier le choix des cartes pour une nouvelle partie, on peut les prévisualiser depuis le canal de discussion et transformer un serveur privé en son équivalent public en un claquement de doigts.

Command & Conquer Generals : Heure H

_ Patch 1.03_

En attendant un nouveau C&C, Electronic Arts nous améliore encore un peu l'extension de Generals. Ainsi, il n'y a plus de plantage quand on tente de mettre à jour un faux centre de commandes GLA. Le colonel Burton ne peut plus détruire des avions avec son attaque au couteau. À ce propos, je me demande bien quelle était la technique de ce colonel pour réussir ce coup de maître. Des nouvelles cartes multijoueurs font également leur apparition ainsi qu'un paquet de modifications pour les unités afin d'équilibrer encore un peu plus les trois camps.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs

DARK AGE OF CAMELOT®

CATACOMBS™





NÉCESSITE LE JEU ORIGINAL "DARK AGE OF CAMELOT" ET SES 2 EXTENSIONS : "SHROUDED ISLES" ET "TRIALS OF ATLANTIS" AINSI QU'UN ABONNEMENT.

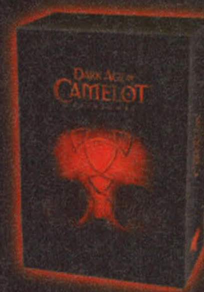
JOUABLE EXCLUSIVEMENT SUR INTERNET

Avec "Catacombs" la nouvelle extension de "Dark Age of Camelot" pénétrez dans les profondeurs souterraines et inquiétantes des royaumes d'Albion, Hibernia et Midgard et découvrez un univers optimisé pour décupler vos sensations.

- Un nouveau moteur graphique pour des rendus impressionnants de finesse.
- 5 nouvelles classes de personnages à découvrir.
- 15 zones inédites et un nouveau système de donjons instanciés pour vivre des aventures sur mesure et privées.

www.camelot-europe.com

"EXTENSION OFFICIELLE"







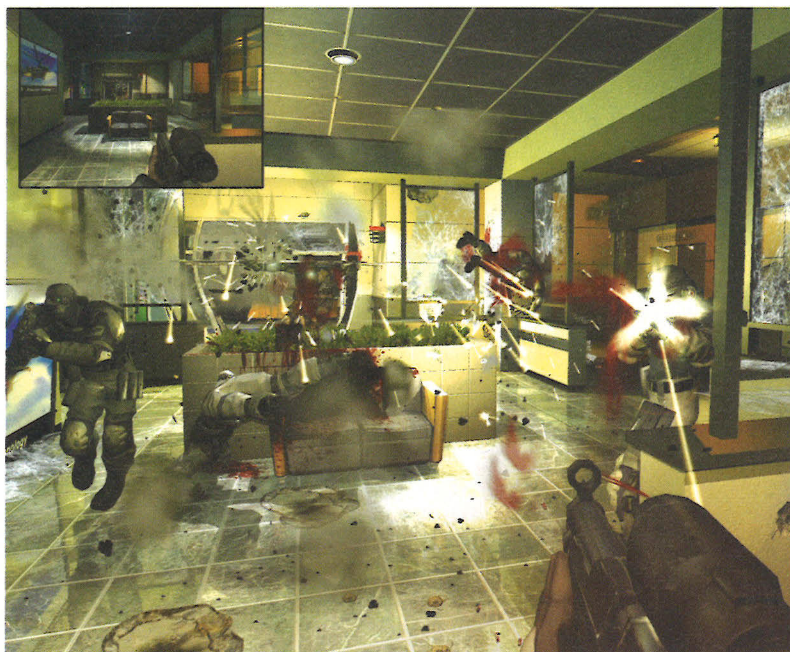




F.E.A.R. F.E.A.R. F.E.A.R. F.E.A.R. F.E.A.R. F.E

Pendant que l'hélicoptère survole la ville endormie, le chef me fait un rapide briefing de la situation. Notre Black Hawk se dirige vers le siège d'Armacham Technology Corporation, une société de recherche aérospatiale pesant plusieurs milliards. D'après nos informations, il y a deux heures un groupe d'assaillants inconnus a pris le contrôle du bâtiment et retient les employés en otage. Aucune demande de rançon ne nous est parvenue, personne ne sait ce qu'ils veulent. Cette attaque touche probablement la sécurité nationale, car c'est la Delta Force qui est intervenue pour régler le problème. Malheureusement on a rapidement perdu le contact avec l'équipe qui est entrée dans l'immeuble et maintenant on ne sait plus quoi faire.

Certains le pressentent déjà comme le FPS de l'année, F.E.A.R. est en tout cas un des plus attendus. Mélange d'action ultra-violente et de terreur insidieuse, il devrait en effet bénéficier d'un moteur graphique à couper le souffle et d'une ambiance délicieusement malsaine. Premier contact avec la créature…



Avant/Après. C'est la femme de ménage qui va être contente !



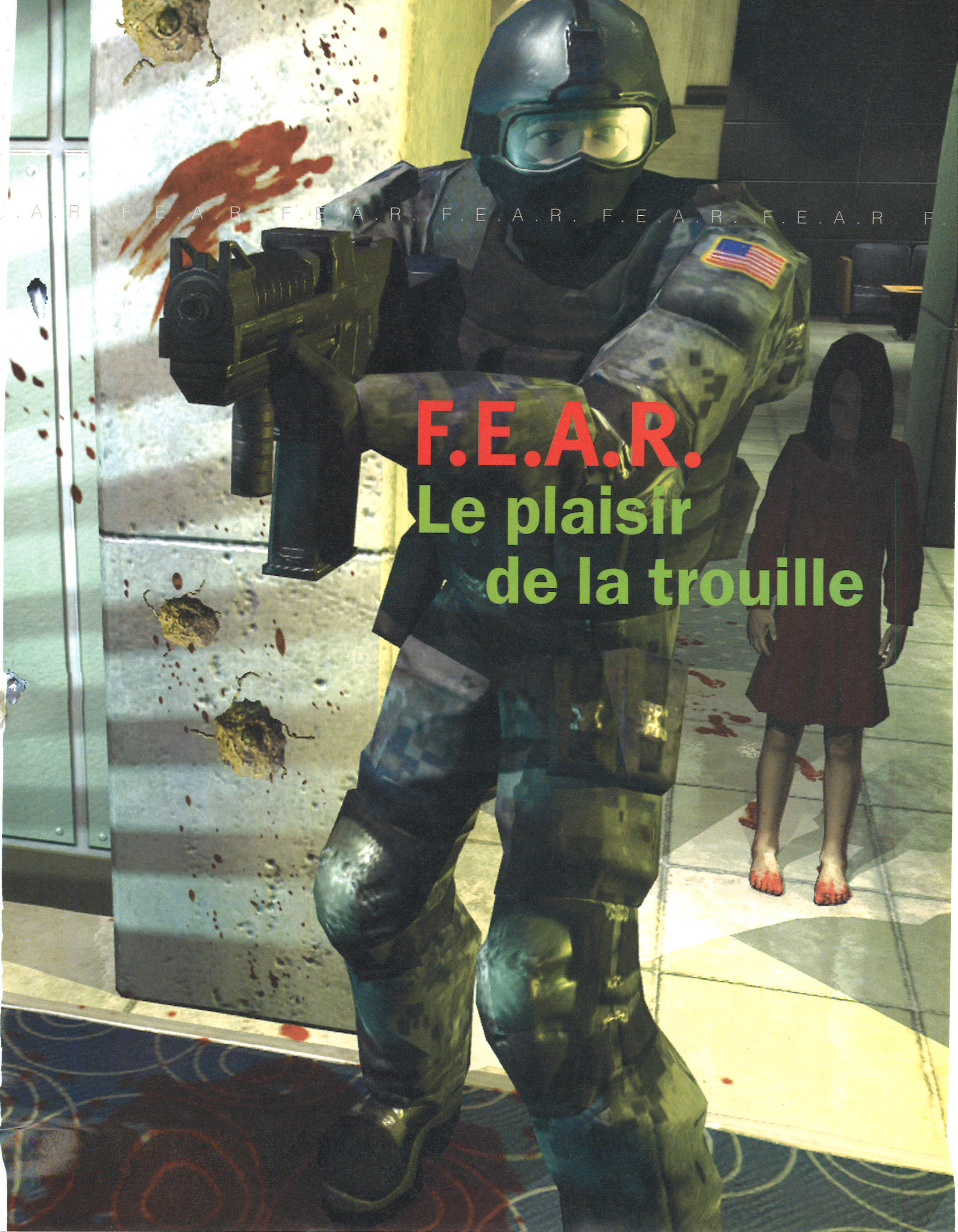
Un peu d'appui aérien est toujours bon à prendre…

Retour à la case départ, intervention des forces super-spéciales du F.E.A.R. (First Encounter Assault & Recon). Il est temps de demander l'aide de celui que le gouvernement appelle quand il n'est plus capable de trouver une solution à ses problèmes, lorsqu'il ne reste plus aucun espoir : Magueule. Quelle poisse, mais pourquoi il fallait que ça tombe sur moi ?! Et à seulement 10949 jours de la retraite, en plus ! Oui bon, en fait j'ai commencé ce boulot hier, je viens à peine d'arriver dans cette unité. Mais justement, je suis trop jeune pour mourir ! J'espérais que ce job allait être un truc peinard, faire le café du boss ou ses photocopies, mais je suis arrivé depuis une journée et déjà on me demande de nettoyer à moi tout seul un immeuble entier, bourré de terroristes armés jusqu'aux dents ! Mais



PAR atomic

GENRE : CHOW YUN FAT VS SADAKO
ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL GAMES
DÉVELOPPEUR : MONOLITH PRODUCTIONS/ ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : FIN 2005



F.E.A.R.

Le plaisir de la trouille



Je doute qu'on puisse piloter, mais il y aura des séquences in-game où on est passager.

arrêtez le film là, vous trouvez que je ressemble à Bruce Willis ? (ndlr : honnêtement ? Non.) Pffff, il est vraiment pas drôle leur bizutage...

Arrêtez de me tirer dessus

Le ventilo me dépose sur le toit du building, je dois trouver un moyen discret pour entrer et voir ce qui est arrivé aux clowns de la Delta. Raté, j'ai à peine posé le pied sur le béton qu'on commence à nous canarder ! Mais qu'est-ce que c'est que ces types ?! Blindés des pieds à la tête, masque à gaz, fusil d'assaut, coordination militaire, ces gueules de cyborgs sont en train de me déchirer la couenne ! Heureusement, le mitrailleur latéral de l'hélico met sa Gatling en marche et désherbe la zone façon Matrix. À la

Alors ça c'est pas très gentil.





Il faudra faire attention où on tire : la production de débris n'est pas sans conséquences sur la capacité à repérer ses cibles...

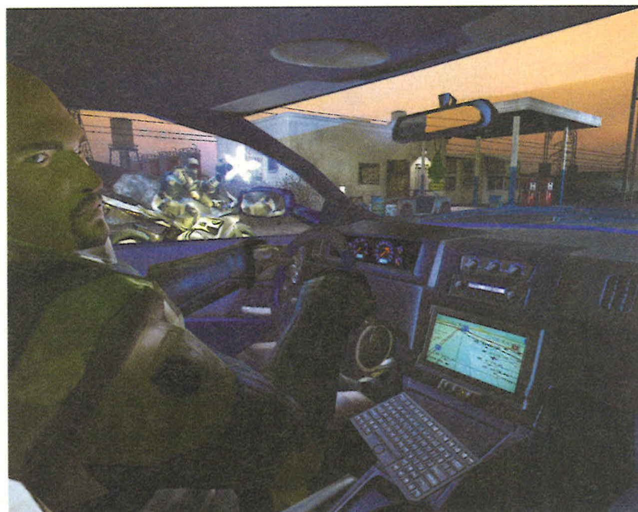
cadence de 6000 cartouches par minute, il lui faut pas longtemps pour faire place nette. Je me relève en essayant de pas trop trembler des genoux. O.K. les mecs, maintenant je suis prêt. Si vous le prenez comme ça moi aussi je peux jouer au méchant ! Je descends un escalier de service. Quand j'arrive en bas une porte s'ouvre, un type en armure de stormtrooper en sort (ce n'est pas mon arrivée qui a déclenché un script : ce garde fait sa ronde, si j'étais venu moins vite je l'aurais trouvé déjà à l'extérieur). Le pauvre bougre n'a pas le temps de comprendre ce qui lui arrive, BRAAAAAT mon pistolet mitrailleur lui vaporise la tronche à bout portant. À l'intérieur, j'entends des voix, quelqu'un parle à la radio et réclame un rapport sur la situation. Le voilà ton rapport : BLAM coup de shotgun dans ta face ! Le mec explose dans une gerbe de sang, y'a des bouts de viande partout.

AHAAAH ! ON FAIT MOINS LE MALIN !

Ensuite j'ai arrêté de rigoler, j'ai serré les dents et je me suis concentré sur ma tâche : flinguer tous ces salopards. Et ils ne se laissent pas faire, oh non ! En



général, j'ai tendance à ne pas être très soigneux avec la propriété d'autrui. Mon truc dans la vie c'est un peu d'ouvrir le feu sur tout ce qui me paraît menaçant : lampes de bureau, chaises à roulettes, terroristes brandissant des lance-roquettes, rouleaux de papier hygiénique… Dans le doute, j'arrose. Mais à côté de ces sauvages-là, je suis Monsieur Propre. Ces irrespectueux rafalent chargeur sur chargeur, le mobilier déguste un maximum. Ça explose de partout, des fragments de verre et de ciment volent dans tous les sens, des panneaux tombent du plafond, au bout de trois secondes il y a tellement de poussière et de gravats en suspension dans l'air qu'on ne voit plus à deux mètres. C'est d'ailleurs une bonne occasion pour changer de cachette, parce que même si les autres ne voient rien non plus, ils ne restent pas inactifs en attendant que ça se dissipe. Ils sont peut-être un peu bordéliques, mais ils sont loin d'être bêtes. Ils m'allument en restant à couvert derrière des piliers en béton et en se penchant de côté. Ils sont sans cesse en mouvement, changent de planque à la première occasion. Ils communiquent efficacement entre eux, se lancent des avertissements, me clouent sur place avec un déluge de balles et en profitent pour essayer de me contourner. J'en ai même vu un, blessé, qui se repliait vers ses copains dans une autre pièce. En essayant de le poursuivre pour l'achever, je suis tombé dans une embuscade.



Euh Gérard, fais gaffe, je crois qu'il y a un type qui veut te parler…

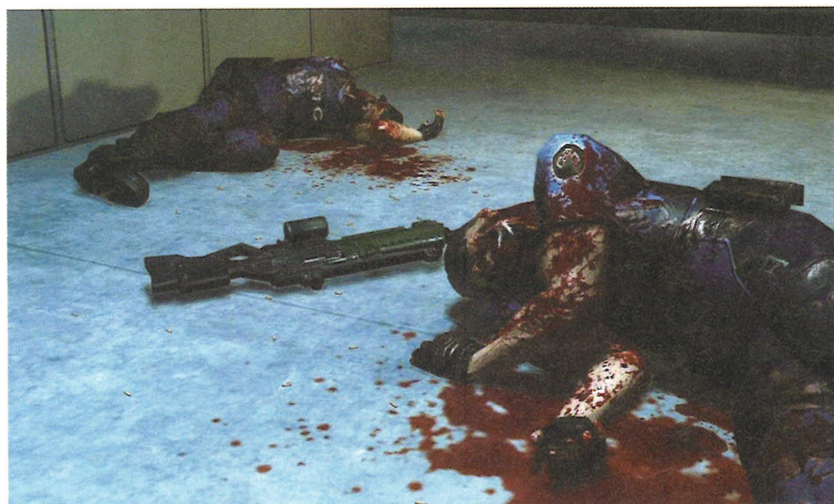
Oh ben tiens, ça serait pas les plus belles flammes jamais vues dans un FPS ?

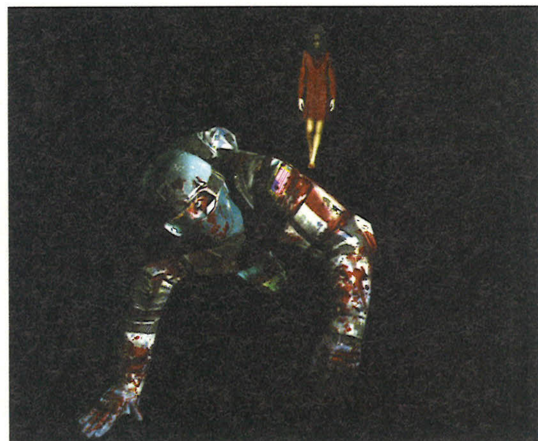


Hard-Boiled

Alors je ne leur fais pas de cadeaux. *clic*, me voilà en Bullet Time™ (que dans FEAR on appelle « SloMo », pour Slow Motion). La vitesse du temps est divisée par cinq, l'image devient floue, les sons sont ralentis à la limite du ridicule, les balles laissent de longs sillages tourbillonnants dans l'air surchauffé. Je les ravage un par un, les corps tressautent sous les impacts avant de s'effondrer en tas. De temps en temps je balance une grenade : WAM ! On voit distinctement la bulle de l'onde choc en expansion, la fumée, la grêle de fragments métalliques qui fouette les murs et déchiquette tous les matériaux mous des alentours : canapés, abdomens, béton armé. Quand un petit malin réussit à se planquer et à me surprendre à courte portée, pour le récompenser je lui décoche un double coup de pied ciseau dans la mâchoire : ça lui assouplit les vertèbres et pendant qu'il vole je lui donne encore un peu de vitesse avec une bonne décharge de fusil à pompe. Comme ça, pour le plaisir, juste pour admirer le ragdoll quand il se vautre par terre. Mais vaut mieux pas se louper quand on fait le malin, parce que les zozos d'en face sont bien équipés aussi

Malgré les protestations de leurs syndicats, la profession de garde est toujours aussi risquée.







question arts martiaux : shbim le low kick vicieux dans ma rotule, immédiatement enchaîné d'un coup de crosse dans le bide et d'une rencontre assez brutale entre sa rangers et mon nez.

Une entreprise comme je les aime

Pendant qu'on est occupé à refaire la déco de l'immeuble à grand renfort de plomb et d'explosifs (en comparaison Max Payne c'est l'Inspecteur Derrick), on remarque tout de même quelques trucs bizarres. Les cadavres, par exemple. Pas ceux qu'on fabrique à la chaîne, ceux qui étaient là avant. Non seulement il y en a beaucoup, mais en plus ils ne sont pas en très bon état. C'est à se demander si les tordus qui ont investi les lieux se sont compliqué la vie à prendre des otages, ou s'ils ont juste exécuté tout le monde



Shboïng, shboïng, on va te couper en morceaux !



Un clin d'œil de Monolith ? Si vous avez joué à Shogo, ça va peut-être vous rappeler des souvenirs.

sur place. Secrétaires, cadres dynamiques surpris en pleine présentation Power Point, vigiles armés de la sécurité, on dirait que tout le monde y est passé. Le plus surprenant c'est que tous ces corps déchiquetés gisent dans des bureaux en apparence normaux, vierges d'impacts de balles, sans la moindre douille par terre. Et puis il y a aussi ces étranges interférences électriques, qui brouillent la radio et font clignoter les lampes. Par moment on a même l'impression de voir des objets qui bougent ou des ombres menaçantes, qui disparaissent le temps de cligner des yeux. En fait si je n'étais pas aussi stressé je jurerais avoir entrevu une petite fille habillée de rouge, pieds nus, qui laisse des empreintes de pas sanglantes. Des empreintes sur les plafonds... Ça doit être mon imagination. Une imagination très forte, qui fait des taches rouges poisseuses. En tout cas ce que je n'ai pas imaginé, ce sont les assassins ninja avec des camouflages thermo-optiques. Des tueurs pratiquement invisibles, d'une rapidité délirante, qui bondissent par les fenêtres, disparaissent sans bruit et reviennent dans votre dos la seconde d'après pour vous trancher la tête. Un peu comme les gymnastes sautillantes du premier Half-Life, mais en bien pire.

Hop, c'est tout : la suite à Noël

Voilà tout ce que j'ai vu des premières minutes de F.E.A.R., le nouveau FPS vedette de Monolith. En prime, j'ai juste eu droit à une cinématique terrifiante, où des caméras de sécurité filment trois Deltas complè-



Quand le SloMo est activé en multijoueur, tout le monde est ralenti mais l'équipe qui l'a déclenché bouge et tire deux fois plus vite que l'autre.



tement paniqués qui se font démembrer au ralenti par le petit chaperon rouge. Ça calme. Mais pour l'instant tout le reste est ultra-secret... Il semblerait que le jeu comporte des scènes en extérieur avec des véhicules, mais on ne sait même pas si on pourra les piloter. Ce qui est sûr, c'est que le moteur graphique du jeu est un véritable monstre, capable de mettre à genoux n'importe quelle configuration actuelle (il ne s'agit encore que d'une version alpha, non optimisée), mais pour un résultat extraordinaire : ombres et éclairages dynamiques à la Doom 3, mapping capable de donner l'impression que les murs explosent et que les balles font des gros trous dedans, distorsions de l'image, particules qui volent dans tous les sens, c'est vraiment très impressionnant. Détail sympa, on a la chance d'avoir un corps, façon Riddick, dont on voit les pieds et qui grimpe aux échelles en utilisant ses mains. La configuration minimale pour faire tourner la version finale, optimisée, est encore inconnue. Le jeu a été retardé de six mois (sortie prévue pour la fin de l'année 2005) et ils travaillent dessus. À vue de nez, comptez quand même un bon giga de Ram, un processeur à 2 GHz et une carte graphique 128 Mo comme strict minimum. Doublez tout ça si vous voulez pouvoir pousser les graphismes à fond, tout en gardant plus de 25 FPS.

Histoire de fantôme nippon

Mais même si visuellement F.E.A.R. s'annonce dévastateur, ce n'est pas ce qui excite le plus ma convoitise.



Bon appétit bien sûr !

Je suis à peu près sûr que ce jeu va faire très mal même avec des graphismes dégradés, sur un PC moyen. Parce qu'au-delà de son côté boum-boum contre des gros balèzes tapissés de kevlar, ce jeu semble reposer en grande partie sur son ambiance angoissante, surnaturelle. L'horreur dans ce jeu ne vient pas de zombies repoussants, certes tout à fait capables de faire sursauter quand ils vous tombent dessus par surprise pour vous faire des bisous avec les dents, mais d'un sentiment de malaise persistant, impossible à évacuer, qui peut grimper dans les tours en une demi-seconde et déboucher sur la panique complète, la perte totale de contrôle. On peut s'habituer aux monstres les plus atroces : à partir du moment où on les connaît et où on mesure leurs capacités, les imps de Doom 3 sont plus une gêne qu'une crainte. Inversement, l'Alien du Huitième Passager est d'autant plus effrayant qu'il est invisible et que ses pouvoirs sont totalement inconnus. F.E.A.R. va chercher plus loin que ça puisqu'il s'inspire des ressorts des films d'épouvante japonais, tels que Ring ou Dark Water. Un environnement normal, rationnel, mais où on est confronté à un élément qui n'a rien à y faire. Un élément totalement inexplicable. Un élément animé de très mauvaises intentions. Un élément sur lequel on n'a strictement aucune prise, puisqu'il n'appartient pas à notre réalité. Le genre de situation dans lequel l'attitude la plus raisonnable consiste à hurler et sauter par la fenêtre la plus proche, sans gaspiller du temps à l'ouvrir. Depuis Alien vs Predator 2, régulièrement cité comme le titre le plus effrayant de l'histoire des jeux vidéo, on sait que Monolith est capable de nous faire peur. F.E.A.R. semble bien parti pour lui succéder avec brio.





resident evil™

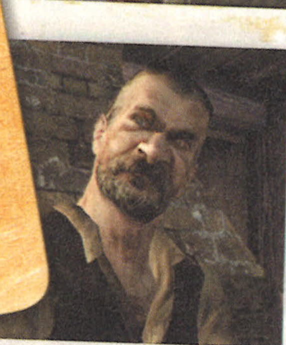






LEON S KENNEDY





Le passé finit toujours par vous rattraper

Leon S. Kennedy a tout fait pour oublier Raccoon City.
Il a mis de côté ses idéaux et rendu son uniforme de policier.

Agent spécial pour le gouvernement américain, il enquête sur l'enlèvement de la fille du Président.

Un cadeau très spécial lui est destiné

Dans un village perdu d'Europe, une secte s'est lancée dans une croisade terroriste

Ils n'ont plus rien d'humain

exclusif sur

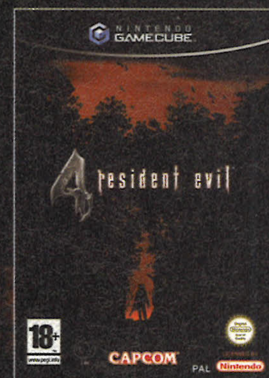


"Beau, grandiose et haletant, l'un des meilleurs jeux d'action jamais sortis sur console."
9/10 Gamekult 21 janvier 2005

"Une nouvelle référence est née."
19/20 Jeux Vidéo Magazine n.52 Mars 2005

"[Un des] tous meilleurs jeux vidéo jamais créés. Monumental."
19/20 Jeux-France.com 30 janvier 2005

PASSEZ A L'ACTION



18+
www.pegi.info

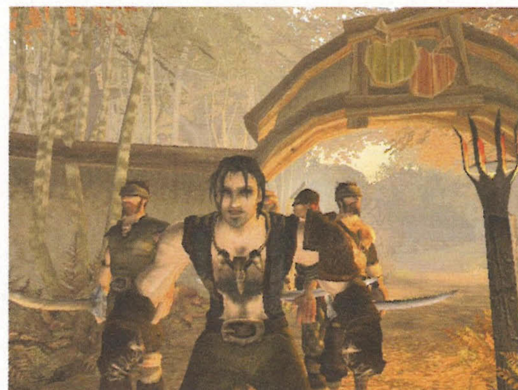
CAPCOM
res-evil.com/re4

Vols à la carte

Mortellement blessé dans l'explosion finale de Ion Storm, Garrett, le voleur de la série Thief, aurait réussi à faire sortir des locaux un éditeur de cartes très complet pour Deadly Shadows. Il est mort dans les bras d'un attaché de presse en grognant ces derniers mots : « Dites à mes fans... *tousse tousse*... que je les aimais. » Ému par tant de générosité, le RP s'est empressé de balancer le bébé sur le Net. Le fichier pèse 320 Mo et comporte donc l'éditeur de maps, mais aussi de quoi tripatouiller les scripts, les dialogues et tout le tremblement. Un bel outil de renaissance, pour peu que des gens talentueux s'y collent. Allez les gars, en mémoire de feu Garrett, faites un geste. Le pack se trouve facilement, par exemple chez nos potes de Nofrag : www.nofrag.com/fiches/jeux/thief3/. Et tant que vous êtes là-bas, vous pouvez même en profiter pour télécharger la vidéo parodique « Gardes » qui date un peu, mais qui est top géniale. Et je ne dis pas ça parce que c'est moi qui l'ai faite avec des potes (ndlr : c'est Fumble qui fait sa pub). Non non.

Phrase à la con

Mardi 8 mars – 16h01
Bishop : Le seul truc qui manque dans WoW, c'est un quick-save.



DITO

Caféine

Mais qu'est-ce qu'on va faire de vous ? Sérieusement, ça devient critique là. De quoi je parle ? Du niveau de langage de certains joueurs, qui massacrent sans vergogne notre langue. Avec l'explosion du jeu en ligne, Counter-Strike en tête, tout le monde a pu commencer à s'esquinter les doigts pour discuter avec les autres drogués de la souris. Comme il fallait pouvoir taper vite, les concessions avec les rigueurs du français ont été nombreuses. Mais le pire était à venir. Le langage SMS qui pollue la vie des amateurs de MMORPG, la plupart des forums sur Internet et certainement le métier de pas mal de profs, finalement, ce n'était pas si dramatique. On peut toujours faire semblant de ne pas voir certaines phrases. Non, le fond a vraiment été touché avec la généralisation des discussions vocales. Counter-Strike, encore lui, est un endroit terrifiant pour les tympans. Je veux bien être tolérant, jeune dans ma tête, wesh wesh sur les bords quand je vais dire bonjour à l'équipe de Joypad, mais il y a des trucs qui ne passent pas. Enfin surtout un : les joueurs qui prononcent « lol ». LOL, Laughing out loud, pourrait se traduire par « je suis mort de rire ». Par écrit, cet acronyme anglais est déjà rentré dans les mœurs de pas mal de Français. Mais de là à le dire dans un micro... À ce rythme, certains s'étoufferont en gloussant dans un grand « lolololololol » sonore pathétique en pleine soirée. Mais attention : le ridicule tue. Personnellement, je réussis tout de suite mieux mes headshots sur les énergumènes qui lâchent des « lol jme gav tro ala kqlqsh » avec leur bouche. Et je ne pense pas être le seul...

ÇA VALAIT LA PEINE d'attendre

Marre d'être la risée des consoleux qui vous tannent avec leurs « exclusivités » ? Au point de ressentir une furieuse envie de leur défoncer le crâne à coups de parpaings ? Regardez Fable par exemple, le très joli RPG de Big Blue Box (un studio satellite de Lionhead), on en viderait presque son portefeuille pour se chopper la boîte de Billou. N'en faites rien, malheureux ! Microsoft nous annonce en effet le portage du titre sous Windows. Pour bien faire chialer nos potes démunis de gros PC de bourgeois, on aura droit à une version enrichie en contenu, des possibilités de personnalisation plus poussées et, ouf, des graphismes revus à la hausse. Fable : The Lost Chapters est prévu pour l'automne et je vous avoue que là je m'en caresse déjà le torse en émettant d'étranges petits couinements de satisfaction.



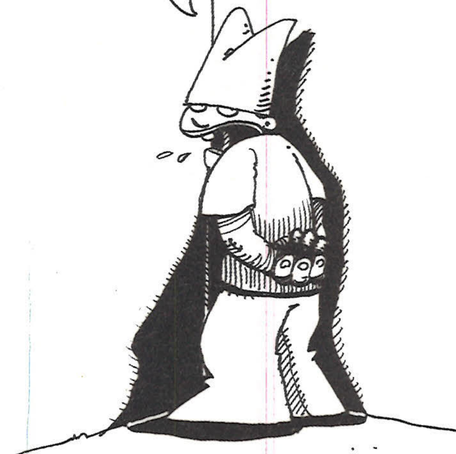
TELEX

Chez Blizzard, on ne chôme pas. Un très gros patch pour WoW est dispo depuis le 18/03 : amélioration du PvP, quest tracker, pierre de rencontres et un milliard de bugs corrigés. Ils finiront bien par tous nous avoir. Oui, tous.

Interview express du mois



Bruno Uzzan, le boss de Total Immersion, vient de scotcher tout le monde à la Game Developer Conference avec son projet D-Fusion. Mais c'est quoi donc, Bruno ?
« Il s'agit d'un logiciel qui permet de fusionner des images 3D sur des flux vidéo acquis en temps réel, le tout sur une simple plate-forme PC. L'objectif est de faire travailler conjointement une carte graphique avec une carte d'acquisition. Nous pouvons ainsi fusionner aujourd'hui un flux haute définition avec des objets de 1 million de polygones en temps réel. Nous sommes très proches de ce que faisait Spielberg dans Jurrasic Park, à la différence que le mélange se fait en quelques millisecondes. »
Pas convaincu ? Matez la vidéo de démonstration ici : http://gprime.net/video.php/totalimmersion



Hécatombe à deux niveaux

Detalion s'est éteint, la communauté des jeux d'aventure est en deuil. Souvenez-vous, Detalion, c'était Schizm 1 & 2… Mais siiii, vous connaissez : Schizm, les jeux d'aventure pour ingénieurs ! Et Sentinel, aussi. C'est récent ça, pourtant. Bon ben voilà quoi. Les gars qui programmaient ça ont mis la clé sous la porte. Un triste jour. Hum. Ça se sent que j'en ai rien à battre là, non ? Je veux dire : je ne m'inquiète pas pour les devs, ils vont trouver du taf ailleurs, mais leurs jeux, je m'en cogne. Au contraire de ceux de Troïka, par exemple. Troïka, qui a mis le deuxième pied dans la tombe, fin février. C'est moche… même si leur destin était prévisible : le RPG ne se vend pas formidablement de nos jours et leurs produits restaient loin de la perfection attendue. Mais ce qui va vraiment nous manquer, c'est l'humour estampillé Troïka. Celui de Vampire, celui d'Arcanum et avant cela, celui de Fallout (The Temple of Elemental Evil n'était pas super fendard, lui). Une écriture déjantée et inventive, des clins d'œils hilarants de joueur à joueur, du sarcasme et de l'ironie sur l'industrie des jeux vidéo. Allez, on souhaite bonne chance à Léonard Boyarsky, Tim Cain et Jason Anderson pour qu'ils retrouvent vite un taf. Si possible avant que les autres ne nous balancent Schizm 3.

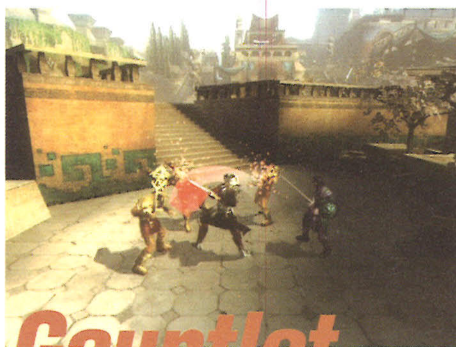
Je m'ai trompé

*Il fallait bien que ça arrive un jour : à force d'être payés pour écrire des bêtises, on a fini par pousser le zèle un poil trop loin.
Au douloureux chapitre des grosses âneries du mois dernier, on notera une Nintendo DS attribuée à Sony, une licence Major League Baseball (MLB) somptueusement renommée MBA et un contentieux entre Louis Vuitton et Google totalement inexact puisque le célèbre moteur de recherche ne dirigeait pas vers des concurrents, mais vers des sites proposant des contrefaçons. On a honte. À tel point qu'on va s'infliger la punition ultime : une semaine entière à ne jouer qu'à Playboy The Mansion. Chez nous, à Joystick, on a le sens de l'expiation.*



Coût dans l'eau

*– Tiens, bonjour, Monsieur Nokia !
– Oh, bien le bonjour, Monsieur Joystick !
– Dites-moi, c'est joli ce que vous tenez là dans la main. Qu'est-ce donc ?
– Ah ça ! C'est une N-Gage QD, mon brave ! Une console qui poutre, surtout avec son nouveau prix fabuleux de 149 euros, en vigueur depuis le 3 mars !
– Ah ben ça alors… Mais… Maintenant que j'y pense, Monsieur Nokia, ce n'est pas le même prix que la superbe DS de Monsieur Nintendo ?
– Oh, lâchez-moi maintenant.*



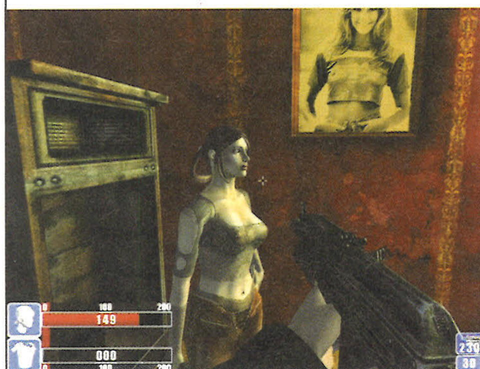
Gauntlet…

…revient bientôt sur nos écrans. Il se fait désormais appeler Gauntlet : Seven Sorrow et nous proposera bien entendu du hack'n'slash 3D, tout ça produit par John Romero… Oulà. Prions, mes frères.

>Genre : FPS horrible
>Éditeur : Buka Entertainment
>Développeur : Orion/Russie
>Sortie prévue : Juin 2005

HELLFORCES

Alors qu'il cherchait une source d'énergie alternative que jamais il ne trouva, un scientifique met accidentellement au point un gadget qui lui permet d'extraire l'âme du corps humain. Ravi, il reproduit l'expérience plusieurs fois avant de se rendre compte qu'en fait, ça ne va servir à rien. Et pendant ce temps, les corps inertes de ses cobayes s'accumulent, pour le plus grand plaisir d'une bande de démons qui passaient par là et décident d'investir ces cadavres abandonnés pour lever une véritable armée de pas beaux. Le Culte de Lucifer est né et entraîne dans la tourmente une amie proche du héros. Mmmoui, pas vraiment une trame ultra originale, mais pour un FPS bourrin, ça devrait faire l'affaire.





Eh, psst, par ici... Le petit oiseau va sortir.

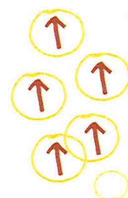
À L'EST, RIEN DE NOUVEAU

Durant la présentation, on a pu découvrir trois niveaux du jeu, dans des environnements plutôt différents : ville, jungle et catacombes. Graphiquement, Hellforces n'a pas à rougir de la concurrence : ça bouge bien, les décors sont jolis et le moteur physique fait plus qu'honnêtement son taf. Pour le même prix, on a même droit aux effets spéciaux habituels : éclairage dynamique, feu et explosions réalistes, bref toute l'artillerie classique du FPS. Petit bémol sur les monstres et ennemis, pas franchement très variés. Mais vu qu'il ne s'agissait encore là que d'une version alpha avancée, on se gardera bien d'ironiser et on attendra la bêta pour asséner un premier jugement. Pour l'instant, rien de vraiment révolutionnaire donc, mais ce n'est pas forcément synonyme de mauvais jeu...

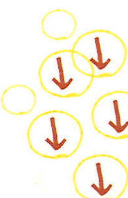
Faskil

Qu'importe le flacon...

Je ne vous apprendrai rien : les bulles dans la bière ont tendance à vouloir gagner la surface, tel un plongeur qui vient de croiser le sourire narquois d'un requin blanc. Logique puisqu'elles sont plus légères que le doux breuvage dans lequel elles barbotent. Pourtant, des poivrots notoires plus observateurs que les autres ont remarqué que celles qui s'ébattaient dans la Guinness affichaient une sérieuse propension à redescendre. Un phénomène aussitôt analysé par de très sérieux chercheurs de l'université de Stanford qui n'ont pas rechigné à utiliser une caméra haute définition pour vérifier tout ça. Bingo ! Ils ont pu constater l'exactitude du phénomène et l'ont très logiquement expliqué avec moult détails concernant le frottement du liquide sur les parois et la poussée de ce dernier sur les plus petites bubulles, concluant leur réflexion par un habile : « Tout ce qui remonte doit redescendre ». C'est bien vrai ! Les bulles, la bière, tout ça... l'important c'est que ça descende.



Autre Bière



Guinness

Will of Steel

Méfiez-vous : le nouveau RTS à reconnaissance vocale de GMX Media vient de passer gold et il semble que l'éditeur n'ait justement pas eu les Balls of Steel de nous en montrer plus. Un conseil : attendez le test.



C'est Nobilis... qui distribuera finalement Cross Racing Championship en France. Ça s'annonce toujours monstrueusement fun (mais moche) et en attendant le test, vous pouvez toujours ressortir la démo que TBF vous avait gravée avec amour pour le Joy 166.

Phrase à la con

Vendredi 4 mars – 02h28
Yavin : Tu sais que les gifs animés, ça passe pas dans joy, hein ?
Faskil : Et si on tourne les pages très vite ?

JE M'EN FOUS, ILS M'ONT PROMIS QUE J'AURAIS QUAND MÊME MA PS3



Chez Sony, on a beau vendre des PS2 par avions-cargos, ça ne suffit plus à remplir les caisses de jolies espèces sonnantes et trébuchantes. Car le géant nippon vit aussi et avant tout de son gros tas de matos audiovisuel qui ne rapporte malheureusement plus autant de brouzoufs qu'avant. Pour relancer la machine à gagner du pognon, il se devait donc de réagir vite. C'est chose faite puisqu'on vient d'apprendre la nomination d'Howard Stringer à la tête du groupe. Oui oui, un vil yankee au pays des sushis. Bon, le monsieur n'est pas non plus un poids plume : il dirigeait jusqu'ici la filiale américaine du groupe et occupait auparavant la tête de la très célèbre chaîne CBS News. D'après nos informateurs, le futur big boss, qui ne prendra ses fonctions qu'en juin, a la ferme intention d'appliquer les méthodes 'ricaines au pays du soleil levant. Il y a du choc culturel dans l'air.

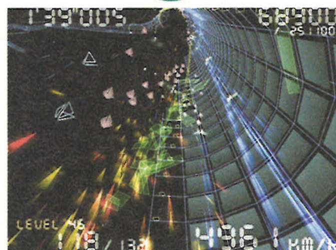
En attendant…

le plein d'infos exclusives qu'on vous réserve le mois prochain sur le nouveau Hitman, l'agent 47 nous gratifie d'un moment privilégié de sa vie professionnelle. Pour savoir si le canard trinque aussi, il faudra patienter jusqu'au numéro de mai.

Funcom lave plus blanc !

Ça vous est déjà certainement arrivé… En plein raid dans votre MMORPG favori, une subite envie d'aller au petit coin vous titille et c'est le drame : votre groupe entier se fait massacrer. Inadmissible ! Ce qu'il vous manque, c'est une bonne coupure pub. J'imagine bien le dragon arrêter le combat et commencer un speech pour vanter les mérites d'un anti-inflammatoire. O.K., pas pratique. Mais si on vous colle des panneaux d'affichage dans les lieux très fréquentés, en échange de quoi vous ne payez pas d'abonnement, ça vous dit ? C'est en tout cas ce que va bientôt proposer Anarchy Online, en partenariat avec une grosse boîte de pub spécialisée dans les jeux vidéo : Massive Incorporated. Depuis le temps que les annonceurs tentent de toucher le public toujours plus nombreux des jeux vidéo, leur rêve va bientôt devenir réalité. Et vu la cible, on va en bouffer des rasoirs et des bagnoles. Techniquement et artistiquement, l'inclusion de panneaux d'affichage ne devrait pas poser trop de problème à Funcom, vu le background futuriste de leur MMORPG. Et les joueurs payant, eux, ne verront pas ces intrusions. Ma foi, pour profiter gratos d'un bon produit comme AO, pourquoi pas ? Remarquez toutefois qu'ils ne seront pas les premiers à faire ça, puisqu'on trouve déjà des tonneaux de Grimbergen dans World of Warcraft. Et je vous jure qu'Atomic n'y est pour rien.

Le jeu gratos du mois



Venez mes amis, que je vous pourrisse la vie sociale avec mon jeu tout gratuit tout beau. Ça s'appelle Torus Trooper et ça se présente comme une sorte de fusion improbable entre F-Zero et Tempest 2000. Le but ? Archisimple, on fonce comme un gros chauffard du futur à plus de 10 000 km/h sur des pistes tordues en tentant de grappiller un maximum de secondes. Car c'est bien là l'essence de TT : la course au temps. Et si jamais, par la faute d'un immense cataclysme dans votre cerveau, vous n'accrochez pas à cette petite perle du jeu indépendant, il y a plein d'autres excellents titres tout aussi gratos sur le site d'ABA Games. Alors, elle est pas belle la vie ? http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/

>Genre : Homme à lunette
>Éditeur : MC2 France
>Développeur : Rebellion/Grande-Bretagne
>Sortie prévue : Mai 2005

SNIPER ELITE



Bon, elle arrive cette balle dans ma tête ?

Enfin ! Après des années à me faire traiter de noob campeur par les excités du FPS, MC2 a enfin entendu mes petits cris de désespoir. C'est que je refuse de me mêler aux fous furieux de la gâchette, c'est bien trop dangereux. Non, je veux me planquer, analyser la situation, approcher ma proie à pas de loup, lui loger deux bastos dans le buffet et m'évaporer à la vitesse de la lumière. Comme un vrai gros lâche. Alors quand Sniper Elite me propose d'incarner un tireur américain infiltré chez les Allemands dans le Berlin de 1945, vous pensez bien que j'en fais de frénétiques petits bonds sur ma chaise. Je vous passe l'absurdité du scénario et son histoire de bombe atomique teutonne à trouver avant les Russes, ça n'est jamais qu'un gros prétexte pour se lancer dans d'impitoyables duels. Il y aura un tas de paramètres à gérer tels la force du vent, le rythme cardiaque ou encore la respiration haletante de votre perso. Miam. Et comme si ça ne suffisait pas à m'allécher, on me promet 28 missions, un mode coopératif à 2 joueurs, du multi à 16 et la possibilité de balancer mes plus beaux tirs sur le Net. Visuellement, c'est loin d'être moche, avec une patte graphique rappelant un peu l'excellent Stalingrad de Jean-Jacques Annaud (ndFask : carrément ?). Si le jeu tient ses promesses, on peut s'attendre à de fabuleux moments de stress. Et si c'est pourri, j'irais moi-même loger deux balles dans la tête des développeurs. Ça leur apprendra à me faire baver pour rien.

Yavin

Black Black & White White

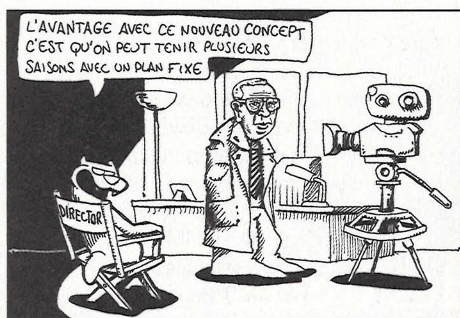


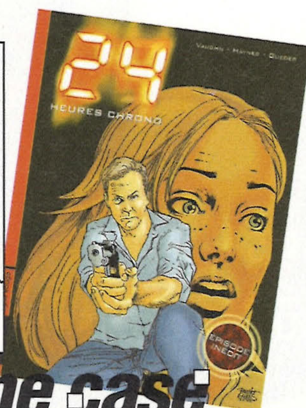
Lionhead vient de nous pondre un tout nouveau site pour son projet toujours et encore en cours de développement : Black&White 2 (http://bw2.lionhead.com). Vous y trouverez les dernières infos sur la suite tellement attendue du simulateur d'animal domestique de Molyneux. Bâille… Je me moque, mais on peut y lire une interview du lead designer Ron Millar plutôt intéressante. Il nous dit n'avoir pas vraiment joué au premier B&W, juste passé beaucoup de temps à faire n'importe quoi avec sa bestiole, sans avancer dans le « jeu ». Bah, comme tout le monde, quoi. Du coup, il y a peut-être une chance pour que Lionhead pense à développer un gameplay cette fois-ci. Gestion de péquenots, RTS avec sièges et construction de défense, magie toujours plus puissante grâce aux Miracles Epiques (sic), etc. Bah je ne doute pas que cela soit très vivant, mais mieux vaut attendre d'y jouer pour juger. En tout cas, rendons à César ce qui appartient à Marius : les screenshots sont très jolis.

Légende urbaine

Le plus gros préjugé qui entache la réputation des honnêtes citoyens d'Amérique du Sud voudrait que leur principal produit d'exportation soit aussi celui qui donne de l'urticaire aux agents des stups de toute la planète. Balivernes. Mais quand plusieurs habitants d'une ville d'Argentine déclarent avoir aperçu un clone de Spiderman faire des galipettes sur les toits de la ville, il y a quand même de quoi se demander si ces braves gens n'abuserait pas du processus de test qualité d'une poudre végétale assez nocive. Car selon une quantité de témoignages qui ne cesse de croître, on aurait aperçu là-bas un homme en costume noir, cagoulé, bondissant d'un bâtiment à l'autre, toisant l'indigène de ses yeux rouges et résistant aux armes à feu. La police parle d'une véritable psychose générale et… O.K., je craque. AH ELLE A L'AIR SYMPA LA RÉCOLTE DE CETTE ANNÉE. Pfiou, ça fait du bien.







Il lui manque une case

Si je vous fais « touuut touuut tiiit douuut », vous pensez à quoi ? À Jack Bauer bien sûr et sa célèbre sonnerie de téléphone qu'on a tous collée au moins une fois dans notre portable. Eh bien, figurez-vous que la série culte (ndFask : en solide perte de vitesse, c'est mon avis et je le partage) a désormais les honneurs d'une adaptation BD. C'est édité en France par Casterman et histoire de préserver un semblant de concept, les trois cinglés auteurs de cette chose ont opté pour un découpage d'une heure par double page. Faites le calcul : ça donne une histoire censée se dérouler en vingt-quatre heures condensées en quarante-huit pages. Alors, non seulement un lecteur moyen aura fini de dévorer l'œuvre en moins de quinze minutes, ce qui bousille un peu l'idée de départ, mais en plus, les dessins sont particulièrement atroces. Palme d'or au scénariste qui transpose sans rougir le rythme d'un mauvais Derrick dans les locaux de la CTU. Tout ça pour la modique somme de 8 euros seulement, ma bonne dame. Je ne m'étendrai pas davantage sur le sujet, je pense que vous avez bien compris le message que j'essaie de faire passer depuis le début de cette news. Si ce n'est pas le cas, vous méritez de lire cette BD.



Le petit père...

...Namco vient de se payer la licence Warhammer et en fera plein de jeux pour PC. Cool, on pourra bientôt se latter à coups de Tekken Warhammer. Allez quoi, un peu d'imagination !



Enfin une bonne nouvelle

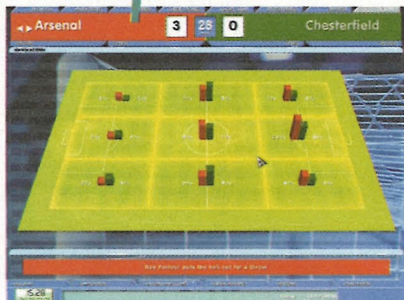
Mettez le champagne au frais : Warren Spector est de retour ! Il a en effet confirmé lors de la GDC de San Francisco que sa nouvelle boîte de développement, Junction Point Studios (composée en majeure partie d'anciens d'Ion Storm), bossait déjà d'arrache-pied sur un nouveau projet orienté « Fantasy ». La rumeur laisse entendre qu'il pourrait s'agir d'un MMORPG avorté à la glorieuse époque de Looking Glass, fin des années 90. On vous en dit plus dès qu'on aura réussi à lui faire cracher le morceau.

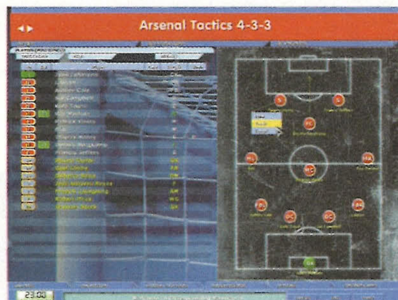


Nécro

Pratiquement chaque mois, on vous rapporte la mort de l'un ou l'autre éditeur ou développeur. Ce mois-ci ne fera pas exception à la règle puisqu'un nouveau cadavre est à déplorer. Et comme d'habitude, il n'a vraiment rien d'exquis. Le jeune décédé s'appelle Ion Storm, développeur entre autres de Deadly Shadows ou Deus Ex : Invisible War. Évidemment, après le départ de Warren Spector, on avait un peu vu la mort s'approcher des locaux, toute guillerette à l'idée d'y abattre sa faux. Eidos lui a finalement donné le feu vert et a justifié sa décision par le sempiternel discours sur le « besoin de recentrer les activités afin d'être plus rentable » et tout l'habituel charabia financier qui va avec. Voilà, là je suis censé vous faire marrer comme des gorets avec une pirouette tordante. Mais vous conviendrez avec moi qu'il y a déjà une chute de trop dans cette news.

Grosse méprise





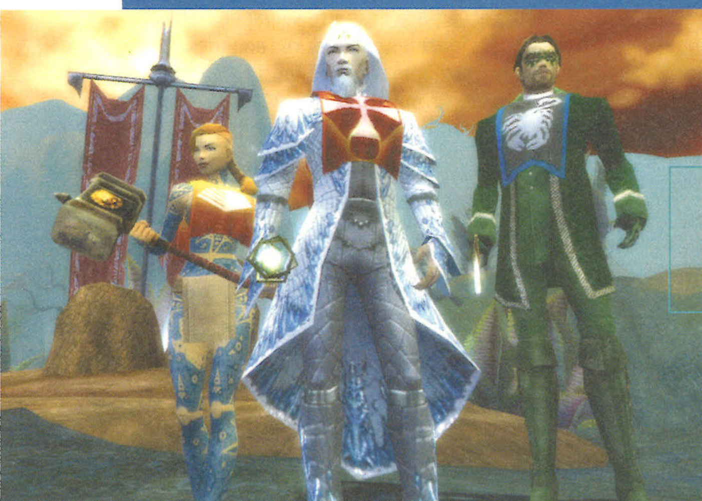
Youpi ! Sortez les aspros, l'Entraîneur 2005 arrive ! Avec cette cinquième mouture du célèbre jeu de management footbalistique, on va à nouveau pouvoir gérer de A à Z toute la destinée d'une équipe parmi les centaines disponibles. Transferts à coups de milliards, tactiques des matchs, engueulades dans les vestiaires, gestion des médias et même les très juteux dessous-de-table ainsi que l'achat de produits dopa... Ah tiens non, oubliez les deux derniers, on n'a pas envie de coller de trop près à la réalité chez Eidos. Bref, une fois de plus, les fanatiques de ballons ronds et de chiffres se pourlécheront les babines devant des dizaines d'écrans blindés de stats complexes, à faire pâlir d'envie des ingénieurs en physique nucléaire. La sortie est prévue pour le 1er avril et Faskil est chaud-bouillant pour faire le test depuis qu'on lui a fait croire que ça s'appelait « L'Entraîneuse 2005 ».

En jupette dans la neige, cette élémentaliste déclenche une pluie de feu. Bon sang, j'adore l'heroic fantasy.



- Genre : Pugilat international
- Éditeur : SG diffusion
- Développeur : ArenaNet/États-Unis
- Sortie prévue : 28 avril 2005

GUILD WARS



À l'instar de Lineage II, et afin de conquérir le marché coréen, Guild Wars est un jeu de poseur.



Oui, c'est beau comme ça.

Je profite de cette page pour vous parler encore un peu de Guild Wars, parce que j'aime bien parler de ce jeu. Tout d'abord, revenons sur son gameplay très particulier. Guild Wars n'est pas un MMORPG. Seuls les affrontements de votre personnage contre les monstres ou contre des humains (en PvP) utilisent des règles et un gameplay tiré du genre MMO. De même, le monde d'Ascalon ressemble aux vastes terrains en 3D des MMO. Pourtant, il est divisé en instances, des cartes réservées pour un groupe spécifique d'aventuriers. Celui-ci peut être dirigé par un seul joueur, épaulé de mercenaires PNJ, ou par une troupe de vrais humains en coopération. Et ainsi va l'histoire, mission par mission, avec des répercussions sur l'environnement. Le jeu s'occupe d'ailleurs de déterminer à quel stade d'avancement sera le scénario lorsqu'une bande de joueurs n'ayant pas du tout effectué les mêmes missions auparavant se rassemble pour une nouvelle aventure. Simple dans les faits, mais pas facile à expliquer, n'est-ce pas ? L'intérêt de la campagne ne tient pas que dans la découverte de l'histoire d'Ascalon, histoire complète mais néanmoins à suivre dans de futurs add-on. Elle permet aussi d'élever rapidement son perso jusqu'au niveau 20 tout en accumulant diverses compétences, le préparant ainsi au PvP.

La gloire ou la mort

On a vu que les guildes pouvaient se fritter sans relâche pour la première place du classement mondial. Les développeurs ne cessent de tester de nouveaux modes d'affrontement : king of the hill, capture de drapeau, élimination du seigneur adverse, etc. Il faut savoir que les infos récoltées par le serveur global constitueront une mine d'or pour les guildes acharnées, prêtes à étudier les points forts ou faibles de chaque adversaire avant de les défier. On peut même dessiner sur la mini-map, en plein combat ! Des plans de bataille visibles par tout le groupe, par exemple. Il va sans dire que tout le monde ne sera pas attiré par cet aspect tactique très sérieux de la compétition. Heureusement, on peut aussi goûter aux joies du PvP instantané dans des arènes. Ou bien tenter de gravir la pyramide du Tournoi permanent. Ce lieu d'épreuve testera vos capacités au PvP de façon radicale. Et même si vous arrivez au sommet, combien de temps pourrez-vous garder votre place ? Jeff Strain, le producteur de GW, estime un maximum de deux heures. Une difficulté qui ravira les hardcore gamers ! Guild Wars semble posséder des atouts étonnants, capables de rameuter les fans de MMO (surtout ceux qui ne veulent pas payer d'abonnement, car ArenaNet n'en demande pas), de RPG à la Diablo et même de RTS, eux qui adorent la compétition. Gare à l'équilibre général et au contenu qui s'épuise tout de même, bien que je doute que ce genre de problème survienne trop vite.

Fumble

Q uand Gabe Newell nous a prévenus qu'on aurait une surprise après la sortie d'Half-Life 2, on ne l'a pas cru plus que ça. Faut dire qu'à force avec lui, les effets d'annonce qui ne sont jamais suivis d'effets, on commence à connaître. Pourtant, cette fois, il ne s'agissait pas d'un énième tuyau crevé de Valve, puisque le papa de Gordon Freeman vient de révéler l'existence d'un partenariat stratégique entre Valve et 3D Realms, les célèbres créateurs de Duke Nukem. La nouvelle de cette union inattendue entre deux des studios de développement les plus prolifiques de la planète a fait l'effet d'une bombe, surtout quand Doug Lombardi a révélé que les deux sociétés coopéraient en fait depuis janvier 2004. Échaudés par de précédentes difficultés pour respecter leurs délais, Gabe Newell et George Broussard ont en effet préféré garder le secret aussi longtemps que possible pour ne plus décevoir leurs fans avec des retards à répétition. Pendant que Valve planchait sur la partie technique, c'est-à-dire le fameux Source Engine qui motorise déjà Half-Life 2 et Vampire - Bloodlines de Troïka, 3D Realms prenait à son compte le développement du scénario et du gameplay. Une division du travail qui semble avoir porté ses fruits, puisque l'union de leur talent est actuellement en phase de beta-test final, après un développement très rapide rendu possible uniquement grâce à la souplesse des technologies de Valve. Gabe et George s'autorisent donc à rompre enfin leur silence et à révéler au monde stupéfait l'existence de Team Fortress Forever.

C'est de toute beauté !™







Grâce aux derniers développements du Source Engine, les rendus photo-réalistes sont carrément bluffants !

Le jeu qu'on n'attendait plus

Team Fortress est une licence déjà ancienne, inconnue des plus jeunes, de plus il lui manque un personnage charismatique auquel les joueurs peuvent s'identifier. C'est pourquoi le concept de la marier au célèbre Duke Nukem a tout de suite séduit Gabe Newell. De son côté, 3D Realms avait plein d'idées mais n'arrivait pas à les concrétiser avec son moteur 3D précédent. La solution était donc évidente… Team Fortress oblige, Duke devra s'infiltrer dans la base ennemie pour voler leur code source. Pour ça, il pourra choisir entre trois classes de personnages : le Scout, qui se déplacera en jetpack et pourra semer des clous à terre pour piquer les pieds de ses ennemis. Le Soldat, qui aura un buggy et pourra massacrer les aliens avec un puissant Gravity Gun. Et enfin, l'Espion, qui pourra se déguiser en strip-teaseuse et faire du stop au bord de la route. Une quatrième classe était initialement prévue, le Commandeur, mais elle a dû être annulée quand le mode multijoueur de TFF a été abandonné en cours de développement pour cause de lag excessif (Doug nous précise cependant qu'une extension multijoueur est prévue). Annoncé pour le 30 septembre 2005, le jeu sera distribué en bundle avec les cartes Radeon X850, mais aussi bien sûr par Steam, pour 50 dollars. La version Silver à 60 dollars donnera droit en bonus à Duke Nukem : Source et Day of Defeat : Source, alors que la version Collector à 90 dollars, packagée dans un superbe baril de déchets nucléaires, contiendra en plus un T-Shirt Duke 3D et un manuel en version PDF.

Atomic

>Genre : Vaporware
>Éditeur : Valve Software
>Développeur : 3D Realms/États-Unis
>Sortie prévue : When it's done

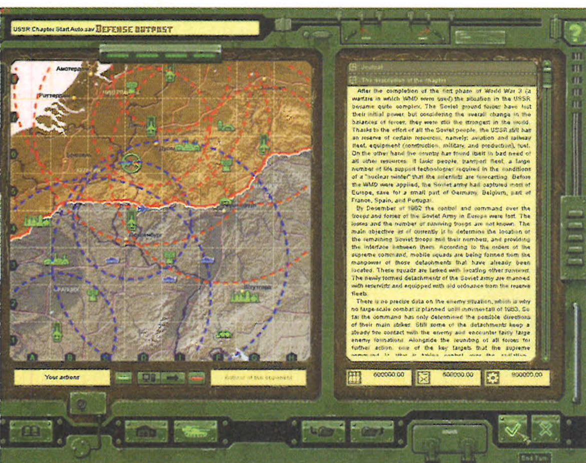
TEAM FORTRESS FOREVER



TFF comportera également des séquences inédites en aéro-glisseur.

Genre : Boucherie alternative
Éditeur : Nobilis
Développeur : G5 Software/Russie
Sortie prévue : Mai 2005

THE DAY AFTER



Monsieur Nobilis, vous commencez sérieusement à m'énerver. Non mais, c'est quoi cette histoire de jeu de stratégie 2D qui se déroule en pleine crise de la Baie des Cochons ? Comment voulez-vous que je résiste à votre truc en ne gueulant pas des « youpi » et des « tralala », moi, hein ? Ah, en plus, je vois que vous avez refait l'histoire comme si finalement Kennedy et Khrouchtchev avaient décidé de s'en mettre plein la tronche à coups de bombes thermonucléaires. Mon rêve. Et tout cela dans un jeu basé sur un délicieux mélange de tour par tour et de temps réel, avec la possibilité de préparer la tactique avant de passer à l'action proprement dite. Miam miam. Ce beau passé alternatif permettra de jouer les troupes russes, celles de l'alliance franco-allemande ou anglo-américaine, voire même les Chinois. Tout ce petit monde devra faire gaffe à ne pas se paumer dans des zones contaminées, sous peine de voir leur équipement affecté ou se mettre soudainement à briller dans le noir (ce qui pourrait être pratique, notez bien). Pour satisfaire nos instincts guerriers, on aura droit à quatre grosses campagnes, une bonne douzaine de scénarios et des unités à la tonne parmi lesquelles tanks, hélicoptères et autres fantassins gambadants joyeusement en combinaison NBC (pour Nucléaire, Bactériologique et Chimique). Pour ne rien gâcher, « The Day After » sera vendu à « prix caresse », comme on dit dans le monde du marketing. Si ces premières impressions se confirment, nos amis de G5 Software pourraient bien, avec ce titre, réaliser un véritable tour de magie : nous faire oublier leur calamiteux Fair Strike.


Face aux tanks, les soldats s'écrasent.

Yavin

Douche froide



Mina, 36 ans, Iranienne au courage exceptionnel, vient pourtant de craquer. Après trois années de retenue, la malheureuse n'a plus supporté de vivre à proximité de son mari. Pas parce qu'il ronflait, ni même parce qu'il avait une maîtresse, mais parce qu'il refusait depuis un an de se laver. On imagine sans peine les effluves insupportables qui devaient parfumer leur nid d'amour. Après 365 jours de calme olympien, Mina a fini par péter un câble et demandé le divorce. Finalement, il avait raison d'avoir peur Double U : ils ont bel et bien l'arme bactériologique en Iran.

La poooooorte !



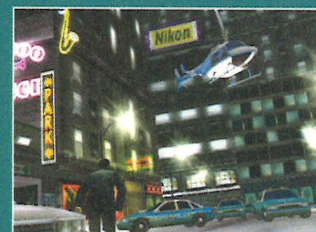


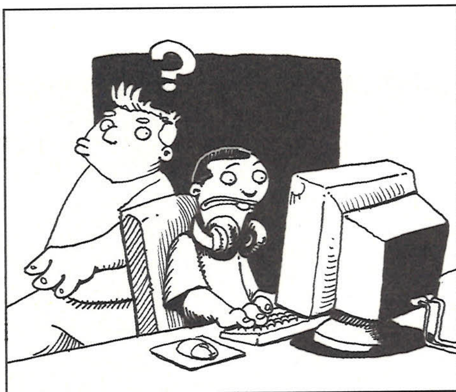


Les fans de la série SG-1 seront ravis d'apprendre le développement d'un nouveau FPS solo et multijoueur ayant pour thème trois jeunes sorcières… Ah non, ça c'est Charmed. Je me goure de plage horaire. Le background de « Stargate SG-1 The Alliance » sera donc celui de la série. Merci, Captain Obvious. En revanche, on attendra d'être ravi par le résultat, car les screenshots ne fleurent pas le moteur 3D tout neuf, malgré une ambiance sympathique. Le jeu est prévu pour fin 2005, les développeurs de chez Perception (www.perception.com.au, waouh, quel curriculum) ont donc largement le temps de peaufiner leurs graphismes à coups de bloom par exemple. C'est la mode, après tout. Le site www.stargate-thealliance.com ne vous apprendra pas grand-chose de plus, il faudra attendre sagement notre preview pour avoir les détails. Pourra-t-on par exemple contrôler Teal'c et faire « les sourcils » ? Vous savez, quand il a ce regard bizarre avec ses sourcils qui… Oh, laissez tomber.

Fahrenheit…

…qui ne devait nous arriver qu'en septembre est, fait assez rare, avancé au mois de juin. Mais n'annulez pas encore vos vacances : Monsieur Atari pourrait encore se raviser.









Horreurs aux aurores

Le renard blanc, le héros d'Aurora Watching (www.aurora-game.com), un jeu à la Splinter Cell 1 dont nous vous parlions récemment, nous envoie quelques-unes de ses photos de vacances en Sibérie. Pas grand-chose à dire si ce n'est qu'à l'E3 seront présentées les futures consoles aux graphismes ravageurs. Dépêchez-vous de les sortir, ça urge là. Notez aussi que l'on pourra apparemment s'infiltrer parmi des créatures zombifiées. Bien pratique pour éviter les cas de conscience : quand les ennemis sont déjà morts, on a nettement moins de scrupules à leur coller une balle dans la tête.



La Nouvelle Star du FPS

La French Touch avant, ça correspondait à un design trouvé dans les poubelles et une réalisation payée avec un salaire d'éboueur. Maintenant, je crois que ça se situe plutôt dans le scénario. Regardez un FPS américain typique : du patriotisme et des valeurs fortes à l'honneur, comme la liberté, le sacrifice ou le courage ! Prenez maintenant Bet on Soldier des Français de Kilotonn (www.betonsoldier.com) : une guerre absurde où l'on embrigade sans honte des soldats dès l'âge de 16 ans, tout ça pour en faire un gros spectacle télévisé alimenté par de juteux paris. Bien entendu, tout cela n'est pas du goût de tout le monde et des voix s'élèvent contre ce conflit mercantile. La résistance prend les armes, bien décidée à mettre un terme à cette mascarade. Prévu pour la mi-juin, le titre dévoile aujourd'hui de nouveaux screenshots ma foi fort sympathiques. Pour pouvoir juger du gameplay, il faudra encore un peu de patience. En attendant, pour vous imprégner du sujet, rien ne vous empêche de sortir les AK-47 pour partir en chasse d'autres aberrations télévisuelles. Comme la « 1re compagnie », par exemple.



Phrase à la con

Mardi 1er mars – 18h57
Fumble (à propos d'un jeu dont nous aurons la décence de taire le nom) :
« Oui, oui, c'est rigolo. Mais de là à y jouer… »



Around Ze Weurld



Il était temps que ça cesse. Ça fait des mois que vous nous narguez avec vos photos de vacances, on ne pouvait pas rester plus longtemps sans réagir. Bon, O.K., on l'a un peu cherché aussi en lançant cette rubrique idiote. C'est finalement Caféine qui s'est sacrifié pour rétablir l'équilibre cosmique. L'exemplaire de Joystick que vous découvrez ici, se gavant de rayons ultraviolets sur un transat, témoigne du passage prolongé de notre chef vénéré sous le soleil des Maldives. Et pendant que le boss se dorait la couenne au large d'une mer d'un bleu presque insultant de pureté, vous savez ce qu'on faisait nous ? On bouclait le mag. Ça rigolera moins quand on partira tous dévaler les pentes neigeuses et qu'il se bouffera tout seul le numéro de décembre. Mais vous gardez ça pour vous, hein… C'est une surprise.

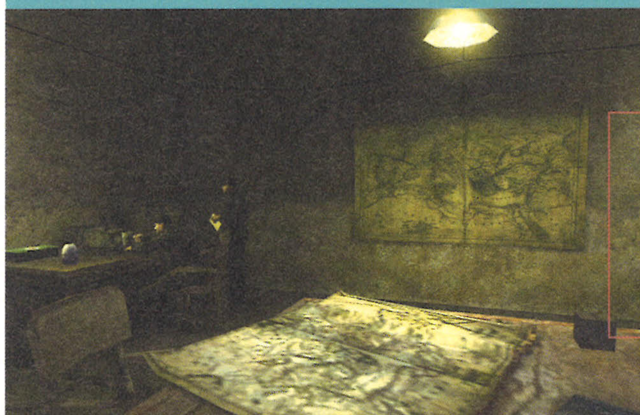
La série Commandos revient sur nos moniteurs, mais attention, plus question de cartes en 3D isométriques, d'équipes de six soldats, etc. Commandos est passé au FPS ! Pourquoi ? Pour gagner plus de thunes bien sûr : les egoshooters se vendent mieux et sont portés sur de nombreuses plateformes (PS2, Xbox). Néanmoins, difficile pour Pyro Studios de bouleverser complètement leurs habitudes. La période reste donc la même, la Seconde Guerre mondiale, et leur nouveau bébé ressemble à un mélange entre leurs anciennes réalisations et un Call of Duty basique. Sur des cartes assez ouvertes, vous permettant de choisir votre chemin vers les divers objectifs primaires et secondaires, vous allez pouvoir diriger trois types de personnages.
Le béret vert, bourrin capable de tirer avec deux mitrailleuses simultanément. L'espion, avec son garrot et son habileté à distraire les ennemis après avoir piqué l'un des uniformes (mieux vaux dépouiller un gradé doté d'une certaine autorité plutôt qu'un troufion). Et enfin le sniper, qui se frayera un passage à coups de couteau vers des positions de tir idéales. Trois campagnes vous baladeront à travers la Norvège pour détruire des usines d'armement, vous donneront l'occasion de filer un coup de main à la résistance française, ou encore vous demanderont de survivre au milieu des violents combats à Stalingrad.



Une tête qui dépasse, c'est un petit peu de cervelle qui s'en va.

- Genre : Série mutée en FPS
- Éditeur : Eidos
- Développeur : Pyro Studios/Espagne
- Sortie prévue : Printemps 2005

COMMANDOS STRIKE FORCE


On ne fait pas un bon jeu sur la Seconde Guerre mondiale sans des tables avec des cartes dessus.


Exclusif ! Le bureau d'Atomic, reproduit dans Commandos Strike Force.

Conversion presque totale

Environ quinze missions en tout, chacune vous plaçant dans la peau d'un des commandos, et même parfois dans les bottes de deux personnages à la fois. Il faudra alors passer de l'un à l'autre pour mettre en œuvre toutes leurs capacités et vaincre les méchants nazis. Pas si casse-gueule que ça. Le gameplay déploie un arsenal réaliste classique pour l'époque et permet quelques options d'infiltration qui m'ont paru bien basiques. On retrouve par exemple la pièce et le paquet de cigarettes qui servent à divertir les ennemis, effet généralement suivi d'une exécution silencieuse. D'ailleurs, le jeu accordera des points selon la cible abattue et la méthode utilisée, histoire de rejouer les missions en augmentant son score. Combien pour massacrer toute la carte à coup de headshot ? Cela dit, buter tout le monde est rarement le but de Commandos Strike Force. Un gameplay apparemment original et assez ouvert. Côté technique, on espère que Pyro réussira à combler son retard sur les petits copains. À tester... Le coop, en revanche, serait une option sympa s'ils pensent à l'implémenter. Bref, Pyro abandonne les fans de la série tactique au profit d'un nouveau marché plus porteur, mais plus peuplé. On ne peut que leur souhaiter bonne chance.

Fumble

SONNERIES

TÉLÉCHARGER Toutes les explications en bas de cette page!

ÉCOUTE & REMIX
Précouter toutes les sonneries, choisir parmi plusieurs versions (une sonnerie + dans la liste ci-contre est disponible en plusieurs versions) et les télécharger :
TÉL> 0899 70 2001
WEB> www.persomobiles.fr

ALERTES SMS (MMS)
Une sonnerie signalée par M existe aussi en version très courte, idéale pour une alerte SMS! TÉL> 0899 70 2001

100% QUALITÉ!
Nos sonneries sont automatiquement téléchargées dans la meilleure qualité possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RECHERCHER
Nous avons plus de 5000 sonneries! Si vous n'avez pas trouvé la vôtre dans cette page, cherchez-la dans notre catalogue!
Recherche par nom:
TÉL> 0899 70 2001
SMS> PartieDuTitre au 81111.
Ex. PAR au 81111 pour Le Parrain
Recherche par thème:
Chaque thème a un code signalé dans la liste, vous pouvez l'utiliser pour rechercher une sonnerie dans un thème.
+50 Reggae! 1563
TÉL> 0899 70 2001
SMS> CodeThème au 81111.
Ex. 1563 au 81111 pour Reggae

SMS+ 81111

RAP, RNB
03 Bonnie and Clyde M 55305
113 fout la merde 55604
1m73, 62 Kg 56078
7 days 54683
94 52049
Afrodisiac M 52171
Ain't nothing wrong M NEW 52571
Angela 55594
Antilop SA party 53689
Art de rue M NEW 55607
Au summum M 54580
Avant de partir 52187
Avec classe 55024
Baby boy M + 53068
Baby cakes M NEW 52398
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Bada boom 53553
Belly dance M + NEW 52543
Belsunce breakdown M NEW 56612
Big Poppa 53902
Block party 55777
Break ya neck M 54378
Burn 53930
Bye bye M + 52489
C'est comme ci, c'est comme ça M NEW 52370
California Love 54245
Candy shop M NEW 52589
Cargo de nuit 2005 M NEW 52600
Caught up M NEW 52642
Ce mec ne lâche pas l'affaire M NEW 52568
Changes 54247
Charisme M NEW 52606
Coeur de pierre M NEW 52615
Comme un fils 52328
Crazy 52202
Crazy in love M 54643
Destinée 55037
Dilemma M 55917
Donna 52446
Dr. Hannibal M 54123
Drop it like it's hot 52353
Du rire aux larmes M 56080
Elle me contrôle M NEW 52609
Elle veut 52074
Et c'est parti M + 52011
Et j'attends 52206
Et si tu n'existais pas M + NEW 52587
Éternellement M + 53675
Être une femme M NEW 52582
Fashion girl M NEW 52631
Femme like U M + 53747
Forgot about Dre 54249
Freestyle M NEW 52585
Fuck it (I don't want...) M + 53824
Gangsta's Paradise 56685
Gentleman M + 52213
Get right M + 52515
Goodies 52256
Gravé dans la roche M 54495
Hey oh M + 54957
Hey ya M + 53172
Hommes femmes M + NEW 52587
Honey 52182
Hotel 53856
How we do M NEW 52571
I don't wanna know M + 53758
I like that 52055
In da club M + 54158
J't'emmerde 54784
Je danse le mia 56145
Je reste ghetto M + 53756
Just lose it 52273
Just married 52175
L'assassin M NEW 52266
L'olivier M NEW 52633
L'orphelin M + 53552
La faucheuse 52159
La ficelle 52360
Le même sang M NEW 52340
Le mur du son M 54497
Le son des bandits 56054
Le son qui tue M + 52053
Lean back 52381
Let me love you M NEW 52558
Let's get it started 52086
Like a toy soldier M NEW 52551

RAP, RNB (suite)
Locked up M + 52480
Lose my breath 52327
Lose yourself M + 55215
Magic stick NEW 52251
My band 52049
My boo M + 52352
Noble art M 54758
Notorious 52022
N°10 53929
Obsession si es amor 52432
Où va la vie ? NEW 52465
Oye mi canto NEW 52540
P.I.M.P M + 54992
Parle-moi M + 53557
Petit frère M + 55610
Pom pom pom NEW 52535
Pour ceux 54964
Pris pour cible 55955
Real slim shady M 56618
Sales gosses M 54757
Sans (re)pères M + 53150
Sexy pour moi M 53381
Showbiz 52373
Shut up M 53424
Si loin de vous 52321
Soldier NEW 52559
Sous l'oeil de l'ange M NEW 52550
Stan 56634
Steamy nights NEW 52542
Still D.R.E. M + 54246
Sunshine 52189
Superstar M + 53513
Tallac 52171
The next episode 56632
Trop fresh M NEW 52584
Viens M NEW 52349
Without me M 56143
X 53777
Yeah M + 53624
Zone internationale NEW 52331
+490 Rap! 1554

POP, ROCK
A chi mi dice M NEW 52539
Amazing 53619
American idiot 52325
Asche zu asche 54314
Bad day M NEW 52549
Besame Mucho (version rock) M NEW 52562
Billie Jean 56202
Bohemian rhapsody 54151
Boulevard of the broken dreams NEW 52552
Boys don't cry 55124
Bring me to life M 54364
Calm me 56760
Call me M NEW 52702
Close to me 55141
Cocaïne 56940
Come as you are M + 55713
Cruel summer M NEW 52700
Cry me a river M 54177
Do somethin' M NEW 52385
Do you read me M NEW 52355
Du hast 55281
Enjoy the silence 53884
Enjoy the silence (LP remix) 52250
Enter sandman 55654
Epro NEW 52629
Everytime 53978
Fashion M NEW 52706
Flash Dance-She is a maniac 55149
Get the party started M + NEW 56065
Going under M + 53041
Guide me home M NEW 52488
Hotel California M + 56765
Hysteria 53546
Ich will 54385
In the shadows 53355
Jump 55656
Karma M NEW 52622
Karma police 55280
Kashmir 54497
Master of puppets 54132
Mein Teil 52240
Misunderstood M NEW 52541
Mutter 54375
My prerogative 52253
Nightshift M NEW 52561

POP, ROCK (suite)
Nothing else matters 54135
Orange, c'est mieux de se voir (2005) M NEW 52602
Paint it black M + NEW 55750
People are people M NEW 52707
Protège-moi 53524
Rapture M NEW 52703
Rock around the clock 55163
Sailing M NEW 52704
Seven nation army M + 54334
Shake the disease M NEW 52708
Shy boy M NEW 52701
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water M + 55427
Smooth crimal 54280
Someone only we know 52150
Something in the way 54144
Sonne 54374
Special K 52326
Stairway to heaven 56790
Sweet home Alabama 53871
The call of Ktulu 54133
The final countdown 54551
The Reason M + 53994
The unforgiven 56135
This love 52073
Toxic 53558
Welcome to my truth M NEW 52575
What you're waiting for M NEW 52433
What'd I say M NEW 55516
Zombie 54934
+760 Pop/Rock! 1561
+60 Rock'n roll! 1581

ROCK FRANÇAIS
Apologie 54047
C'est quand le bonheur M 54922
Ça c'est vraiment toi 56120
Cendrillon 56122
Clandestino 56179
Contact M + NEW 52505
Dans un verre à ballon 52012
Dernière danse M 54382
J'ai demandé à la lune M 56096
J'sais pas danser M NEW 52570
Je cours 54857
Jeune et con 55779
L'aventurier M 56097
Lambé an dro 54048
Le vent nous portera 56769
Mala Vida 56178
Salut à toi 54033
Tout le bonheur du monde M + NEW 52469
Un autre monde 55093
Un jour en France 56383
+180 Rock Français 1548

HARD ROCK
Aces high 54407
Amerika M + 52362
Back in black 54392
Behind blue eyes 53481
Breaking the habit 53962
Broken NEW 52317
Chop Suey 53113
Duality 52014
Faint 54408
Fear of the dark 54408
Feeling this 53357
Frantic 53145
From the inside 53578
Hard as a rock 55301
Hell bells 55273
Highway to hell M + 55688
I miss you 52043
I was made for loving you 54984
In the end M 54219
Mobscene M 54490
My immortal 53480
Numb M + 54896
Numb/Encore M + NEW 52545
People = shit M NEW 52573
Personal Jesus 52184
Somewhere I belong M 54222
Still waiting 54433
This is the new shit 53174
Thunderstruck 54393
TNT 54394
Vermilion part 1 M NEW 52576
Ya'll want a single 53913
+80 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS
3ème sexe 54461
Adieu jolie Candy 53786
Adieu Monsieur le Professeur 52477
Aimer 53447
Ainsi sois-je 54566
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu M 56228
Alors regarde 53941
Au café des délices M 55597
Au paradis M NEW 52583
Belle ile en Mer, Marie Galante 53779
Besoin de vous M NEW 52598
C'est de l'or M NEW 52592
C'est plus fort que moi 52267
C'est toi que je t'aime 55579
California 52229
Cette année là 56396
Chanter qu'on les aime 52265
Combien de temps, combien de fois 54852
Couleur menthe à l'eau 56230

VARIÉTÉS (suite)
D'un piano à l'autre NEW 52372
Déconnecter M + NEW 52566
Déracinée M NEW 52546
Dès que le vent soufflera 54197
Désenchantée 56214
Don Juan-Changer M NEW 52553
Dragostea din tei M + 53819
Du rhum des femmes 55721
Ecris l'histoire M NEW 52625
Elisa 55720
Elle danse seule 52208
En apesanteur 55549
En chantant M + 55957
Ensorcelée 53955
Envole-moi 54276
Et l'on y peut rien M 54595
Et puis la terre M NEW 52444
Être à la hauteur 52408
Face à la mer M + 56784
Femme libérée 53635
Fuck them all M NEW 52467
Graal-Tous les secrets du monde M NEW 52580
Hymne à l'amour 54013
Il suffira d'un signe 55095
Innamoramento 56411
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'avais quelqu'un M NEW 52547
J'en sais rien M NEW 52641
Je l'ai vu 52180
Je l'aime à mourir M + 56081
Je m'envole M NEW 52567
Je n'ai pas changé 53256
Je ne sais pas son nom M NEW 52323
Je t'aime, moi non plus 56026
Je te promets M 54555
Je vais à Rio 56223
Je vais t'aimer 53272
Je viens du Sud M + NEW 52470
Je voudrais dormir M NEW 52626
Je voudrais que tu me consoles 52280
L'aigle noir M + 55690
L'amour qu'il faut M + NEW 52577
L'envie d'aimer 55603
L'instant X 55813
La chanteuse de bal 52375
La fille du coupeur de joints 55803
La rivière de notre enfance M + 52329
Laissez-moi danser M + 54280
Le casse de Brice M NEW 52457
Le monde est stone M + NEW 55165
Le petit bonhomme en mousse M 55629
Le poulailler 53954
Le prélude de Bach 53237
Les garçons de mon quartier M NEW 52556
Les lacs du Connemara M + 55331
Les rois mages 56811

OFFREZ!

Offrez un logo, un logo PERSO, une sonnerie, un jeu... C'est très facile!
TÉL> 0899 70 2001 Il suffit de préciser le numéro du destinataire au lieu de votre propre numéro.
SMS> OFFRIR+... au 81122
OFFRIR 52369 au 81122
OFFRIR 30903 OCEANE au 81122
OFFRIR POURTOI 34116 au 81122

Libertine 56212
Le librarie de penser M 54315
Ma philosophie M + NEW 52369
Ma révolution 53877
Manhattan-Kaboul 56312
Marche à l'ombre M NEW 52720
Maria Magdalena M 53044
Marie M 56818
Milord 54014
Mistral gagnant M + 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mon Eldorado 53560
Mon fils, ma bataille M NEW 52705
Morgane de toi 54201
Mourir demain 53924
Murmures M NEW 52569
N'importe quoi 54557
Natation synchronisée M NEW 52627
Petite Marie 55117
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Que je t'aime M + 56225
Rodeo 52411
Safe.sex M NEW 52630
Sans contrefaçon 56213
Si demain... (Turn around) 53462
Si j'étais un homme M NEW 52709
Si seulement je pouvais lui manquer 53839
Song of the storm M NEW 52548
Sortir ce soir M NEW 52618
SOS d'un terrien en détresse 52537
Stach stach 55774
Tant pis 53335
Tes états d'âme Éric 52510
Tournent les violons 55626
Tous les cris, les S.O.S. M + 53969
Toute la musique que j'aime M NEW 56227
Toute la musique que j'aime M NEW 52624
Une chanson dans le coeur (Felicita) 52157
Vivo per lei 54320

Vivre pour le meilleur 55601
+920 Variétés! 1564
+20 Comédies musicales! 1574
+20 Humour! 1598

DANCE, ELECTRO
Boom boom boom 52483
Born to be alive 56152
Break my stride M NEW 52591
California Dreamin' M + 53585
Call on me M + 52460
Can you feel it 54759
Cha cha slide 53830
Chihuahua M + 54121
Daddy DJ M + 56642
De ce plang chitarele M NEW 52538
Délirio 55918
Despre Tine 52120
Dragostea din teï 53820
Drop the pressure M NEW 52590
Enola Gay 53335
Follow me 54662
Four to the floor M NEW 52539
Galvanize M NEW 52599
Give me the night 54593
Heaven 52191
Hit my heart 53832
I will survive + 56631
Illusion 53304
Just an illusion 55639
Lady's light M NEW 52611
Love is gonna save us 52254
Money 53915
Oxygene 53947
Pop Corn + 56094
Pop Corn 53947
Pump it up + 53734
Robot rock M NEW 52614
Satisfaction M + 54114
Sweet dreams 55089
The week end M NEW 52579
The World is mine M NEW 52560
Un monde parfait (2005) M NEW 52639
You are the one 2004 M NEW 52536
You're the first, the last, my everything 55520
+360 Dance! 1559
+50 Disco! 1580

ZOUK, REGGAE
1er gaou M 56485
Africa unite 55605
Alice, ça glisse 55608
Ami Oh 52054
An vle an gyal 52194
Ba moin en ti bo 56954
Buffalo Soldier M 56333
Could you be loved 56767
Coupé Décalé 52285
Debrouya 53615
Flamme M + 52013
Get up stand up 56135
L'hymne de nos campagnes + 56360
La dernière danse M + 52303
La réalité NEW 52557
Laisse parler les gens M + 54553
Mon soleil 52495
Move together 53616
No woman no cry + 54949
Océan 52456
One step beyond 55546
Redemption song 53611
Reviens 52502
Se pa pou dat 52527
Sortez-les 54740
Tchebé nou 52173
Tu disais 54802
Un gaou à Oran M 52008
Un gaou à Paris 54699
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M + 56953
Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni... 53037
+50 Zouk! 1565
+60 Reggae! 1563
+10 Ska! 1582
+20 World! 1592

RAGGA, DANCE HALL
Chut dem a chat 52534
Dancehall x-plosion 52165
Gardes Cocotte 52454
Get busy M 54661
Hey sexy lady M 54388
Jump up 55990
Pon de river, pon de bank 52493
Pull up 53972
Ragga string 53119
Tu te fous de ma gueule 52195
Tunda clap 52499
+20 Ragga! 1535

ITALIE, LATINO
(Choopeta) Mamae eu quero 52097
Brazil 56808
Dilema M NEW 52635
El condor pasa 56399
Enamorame M + 52318
Obsession M + 53887
Sara perche ti amo 53282
Sientelo 53925
Ti amo M + 54438
Una storia importante M + 52457
Vivimi M NEW 52636
+60 Latin! 1579
+20 Italie! 1585

RAÏ, ORIENTAL
A vava inouva 55318
Abdel Kader M 55435
Aïcha 56697
Alabina 52441
Baida mon amour M 52414
Didi + 56698
El Awama 52440
El Salam Alaikoum 53679
Je veux vivre 54820
La Camel M NEW 52413
Menfi 55432
Rachid System M + 52359
Sobri M + 53905
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Youm wara youm 55433
+50 Raï! 1562

CLASSIQUE, JAZZ
5ème Symphonie M 56879
Begin the beguine M NEW 52533
Bolero + 55116
Carmina burana M 55723
Desafinado 54096
Georgia on my mind M NEW 56405
Hit the road jack M + 52555
Jésus, que ma joie demeure 53971
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
Lo le canto pert te M NEW 52507
Rigolletto-La donna e mobile M NEW 52399
Take five 54400
+40 Classique! 1558
+50 Jazz! 1560

CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb + 56090
2001, l'odyssée de l'espace 56889
24 heures chrono 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
À la poursuite d'Octobre Rouge 55857
Agence tous risques + 56826
Albator + 56719
Alias 56317
Ally Mc Beal 56704
Amélie Poulain M + 56633
Amicalement vôtre M + 56603
Angel M 56851
Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries 56489
Arizona Dream 56794
Arnold et Willy + 56844
Arsène Lupin (série TV) 52319
Austin Powers 56751
Bambi 52516
Banzaï 52080
Barbapapa 56822
Beetlejuice 55967
Belle et Sébastien 55934
Benny Hill M + 56820
Bodyguard-I will always love you 53001
Borsalino M 56870
Braveheart M + 55968
Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
Buffy contre les vampires 56616
Bullit 55969
Calimero 55960
Candy + 56610
Capitaine Flam M 56717
Cat's eyes 55129
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo M + 56650
Charmed + 56852
Cowboy bebop 56363
Dallas 56653
Dead Zone 53492
Délivrance 56283
Denver le dernier dinosaure 53020
Die Hard-Une journée en enfer 54895
Dilwale Dulhania Le Jayange 53854
Dirty Dancing-Time of my life M + 53713
Dragon Ball Z M + 54343
Dragon Ball Z 56789
Enterprise 53476
Espace détente-L'amérique M NEW 52613
Evangelion 53434
Fantômas 54769
Fight Club-Where is my mind 52007
Flashdance 56024
Flashdance-She works hard for the money M NEW 52710
Fort Boyard 56919
Frère des ours-On my way 53423
Frida-Burn it blue M NEW 52594
Friends-Thème + 56685
Furyo 52430
Ghost in the shell 56464
Ghost-Unchained melody + 53694
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Goldorak, go ! 54811
Goldorak-Là haut, là haut... + 56754
Grease + 56565
Great Teacher Onizuka 56029
Gundam wing 54242
Halloween 54400
Happy Days 56929
Hawaï police d'état + 55818
Il était une fois dans l'ouest + 56658
Il était une fois en amérique 56949
Il était une fois l'homme-Toccata & fugue en Ré mineur 53546
Iznogoud + NEW 52572

CINÉ, TV (suite)
Jackass 53515
James Bond-GoldenEye 56265
James Bond-Meurs un autre jour 55916
James Bond-Thème M + 56639
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
Jeux interdits M + 56792
K2000 56847
Ken, le survivant 53022
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Battle Without Honor... 53440
Kill Bill-Don't make me misunderstood 53449
Kill Bill-Twisted Nerve 52196
L'Âge de glace 56304
L'effet papillon M NEW 52597
L'exorciste M + 56740
L'homme qui tombe à pic 56842
L'île aux enfants-Casimir 56602
L'Inspecteur Gadget M 56733
La 7ème compagnie M + 53023
La beuze-99 Luftballons M + 54139
La Boum M + 53346
La Boum 2-Your eyes 54893
La chèvre 56270
La famille Adams M + 56893
La panthère rose M + 56629
La petite maison dans la prairie 56815
La petite sirène-Sous l'océan 52518
La soupe aux choux M + 56040
La vérité si je mens M + 54767
Le bon, la brute et le truand M + 56657
Le château dans le ciel 55458
Le clan des siciliens M 56250
Le dernier samouraï 53491
Le flic de Beverly Hills-Axel F M + 56076
Le gendarme de St Tropez-Thème M + 56073
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le livre de la jungle 52521
Le Manège Enchanté M + 53025
Le masque de Zorro M + 52473
Le Parrain M + 56072
Le père noël est une ordure-Destinée 55296
Le pont de la rivière Kwaï M NEW 56005
Le Roi Lion 56261
Le seigneur des anneaux II-Thème 55065
Le seigneur des anneaux III-Thème 53403
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Le voyage de Chihiro 56191
Les 11 commandements-Comme des connards 53466
Les 4.400 M NEW 52604
Les Aristochats 52508
Les aventures de Rabbi Jacob M + 56272
Les brigades du tigre 56821
Les bronzés font du ski M + 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? + 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada + 56957
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les choristes M + 53793
Les choristes-Caresse sur l'océan 52160
Les Minipouss 54923
Les mystères de l'ouest + 56816
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs + 56986
Les Simpsons M + 56615
Les têtes brûlées 56891
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Mac Gyver + 56730
Magnum M 56682
Malcom 54888
Mariés, 2 enfants 56840
Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up M + 55763
Maya l'abeille M + 56601
Midnight Express M + 56002
Mission Impossible 1-Thème film M + 54750
Mission Impossible 2-Thème film 54046
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Moi, Renard M NEW 52603
Mon nom est personne M + 56253
Mortal Kombat 54891
Muppet Show 56944
Nicky Larson 55235
Olive et Tom M + 56714
Papa Schultz 54901
Paris brûle-t-il ?-Paris en colère 52503
Philadelphia 53441
Pirates des Caraïbes M + 54959
Pocahontas-L'air du vent 54381
Pretty woman 56021
Princesse Mononoké 55072
Pulp Fiction-Bo you'll be a woman soon 56350
Pulp Fiction-Misirlou M + 56641
Pulp Fiction-Your never can tell 56343
Resident evil-Le film 56525
Rocky I-Gonna fly now 53538
Rocky III-Eye of the tiger M + 56718
Sex and the City 56813
Sexe intentions-Bittersweet symphony M 55344
Shrek 56029
Six feet under 54338
Smallville-Save Me M 54858
South Park 56705
Spiderman-L'araignée, l'araignée... 56126
Stargate SG-1 M + 56843
Starsky & Hutch M + 56613
Supercopter + 55350
Talons Aiguilles-Piensa in mi 55488

PUBLICITÉS
Areva 2004-Funky Town M + 56200
Banque Populaire-Free M 56107
Bouygues Télécom (2004) 52269
Chanel n°5 (2004) M NEW 52532
Citroën C3 (2005)-Cha cha twist M NEW 52601
Coca Cola Vanille-Day-O M + 54464
Dim M + 56604
Dior J'adore (2004) M NEW 52529
EDF 2004-Votre monde s'éclaire 53880
Evian 2003-We will rock you M + 56523
GMF 2005-Tom's Diner M NEW 52531
Groupama (Le Bad)-Over the rainbow M NEW 52467
Heineken-Every kind of people 56995
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 55458
Manpower 2005 M NEW 52640
Nescafé-Colegiala 56703
Nespresso capsules (2004) M NEW 52565
Nutella 2003-Glorious 53425
Orange-Communiquons plus M NEW 52528
Puma 2004-Sponsor Jamaïque 53879
Renault Espace (2004) M NEW 52530
Renault Scenic 2004 52197
Royal Canin-Le Professionnel M + 56039
+110 Publicités! 1557

persomobiles

PERSONNALISEZ VRAI...
ALCATEL BENQ BLACKBERRY DB... MOTOROLA NEC NOKIA PANASONIC SHARP SIEMENS SONY/ERICSSON SPV...
TÉL> 0899 70 20...

PAILLARD, FÊTES
Bali Balo M + 56102
Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la ... qui colle 56112
Joyeux Anniversaire M + 56653
La digue du... 56104
La petite huguette 56105
Marche funèbre 55493
+10 Chansons paillardes! 1573
+20 Fêtes/Événements! 1539

BRUITAGES
Hava naguila + 56132
Pin Pom (Pompier) M + 56647
Signal aéroport 54696
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone + 54453
+10 Divers/Jingle! 1566

HYMNES, RÉGIONS
An Alarc'h 53091
Défilé de la garde républicaine 52138
From Galway to Dublin (Irlande) 53592
Hymne Algérie M + 56668
Hymne Allemagne + 56664
Hymne Brésil 56067
Hymne Breton 56693
Hymne Corse + 55092
Hymne Etats Unis + 56666
Hymne Israël-Hatikva + 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Japon 56723
Hymne La Marseillaise M + 56660
Hymne Maroc 56667
Hymne Nice-Nissa la bella 52394
Hymne Portugal 56724
Hymne Provence-Copa Santa 52395
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Tunisie 56669
L'internationale M + 56951
La Bruja (Mexique) M NEW 52593
Le chant des partisans 55428
Marche de la légion étrangère 52139
Marche lorraine 52135
Saint Cyr 52136
Tiens, voilà du boudin! 52062
Tri Matelod 53086
+10 Musiques régionales! 1552
+10 Musiques militaires! 1537

BRUITAGES HIFI

TÉLÉCHARGER Toutes les explications à droite!

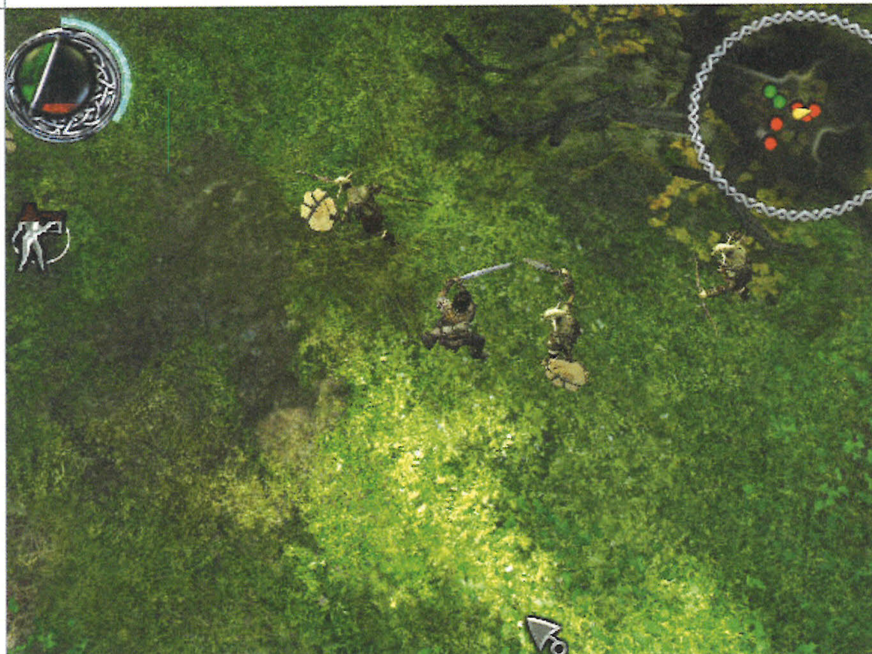
ÉCOUTER, + DE CHOIX
Choisissez votre bruitage (et sa version) dans notre catalogue et faites-en votre sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001
WEB> www.persomobiles.fr

Aboiement chien 66001
Actualités années 30 66097
Boite à bêêêêh NEW 66122
Boite à meeeeuh NEW 66121
Bruits érotiques 66069
Bruits de bouche 66086
Chant "C'est la lutte finale !" 66052
Chant "Le téléphone pleure" (parodie) 66055
Chant Tyrolien 66004
Cigales 66104
Corne de supporter NEW 66130
Cri d'Alien NEW 66112
Cri de Tarzan 66053
Cris de torture NEW 66115
Délire chinois 66009
Fantômes NEW 66116
Fou rire 66012
Miaulement chat 66003
Pet... "Euh... désolé, la tarti-flette" NEW 66118
Pets 66014
Rire démoniaque NEW 66114
Rots 66015
Serpentin (langue de belle mère) NEW 66125
Sifflet NEW 66131
Sifflet (Ouah, le canon) 66010
US Police "Hands up" 66078
Vieux klaxon NEW 66129
Vieux téléphone 66026
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Voix de supermarché 66102
Vomissements 66023
Youyous arabes NEW 66111
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Allo" en écho NEW 66128
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" NEW 66119
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Hasta la vista, baby" 66075
Voix "Inch allah" 66082
Voix "J'te kiffe grave" NEW 66109
Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Planté d'bâton!" NEW 66124
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Ta mère !" 66099
Voix "Terminus, tout l'monde descend" NEW 66123
Voix "Tu viens chez oim ?" NEW 66110
Voix "Wazzzzha ?" 66101
Voix "Y a person qui répond ?" 66065
+120 Hifi! 1546

COMMENT TÉLÉCHARGER?

1 Notez la référence (Ex: 56072).
2 Passez commande, au choix:
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Vous connaissez la référence".
SMS> Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement! Exemple: envoyez 56072 au 81122 pour Le Parrain.
MINITEL> 3617 PERSOMOBILES
3 Votre mobile reçoit la sonnerie ou l'image quelques secondes plus tard!

SMS+ 81122



Les monstres attaquent par petits groupes et repeuplent les cartes lorsque l'on y retourne une seconde fois.

THE BARD'S TALE

GENRE
Hack&Gags

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
InXile Entertainment/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
24 mars 2005

Comme le savent ceux qui ont surveillé l'exploitation de la licence, The Bard's Tale n'a rien en commun avec le vieux RPG de notre jeunesse. Pas de déplacement case par case, pas de groupe d'aventuriers belliqueux et pas de hordes de monstres gardant de mortels donjons. Au lieu de ça, InXile nous a préparé un hack&slash saupoudré d'éléments de jeu de rôle. Scandale ! Traîtrise ! Honte à InXile ! Oui bon, on s'en fout en fait. Voici comment se déroule cette nouvelle mouture : le barde, personnage principal, montera en niveau, augmentant ainsi des statistiques qui influent sur ses dégâts, sa vie ou encore sur les prix en magasin. Il gagnera aussi des capacités et des attaques spéciales. Les combats ne seront pas que bourrins puisque l'on peut aussi parer. De même, la gestion des compagnons (invoqués ou non) est primordiale. Ça reste très simple tout de même : on visite des cartes dans le style de Diablo en pulvérisant tout ce qui se présente devant soi. À notre disposition, en plus des armes de contact ou à distance, seize chansons magiques et des objets spéciaux comme l'amulette de soin... Pas d'équipement cependant, le butin se transformant automatiquement en pièces d'argent. Un gameplay pas trop déplaisant en soi donc, mais j'ai du mal à croire que TBT se renouvellera suffisamment pour ne pas devenir répétitif.

Le narrateur se moque des acquis débiles du RPG de base. Trouver des chandeliers sur un loup mort, c'est très logique. Mais si !



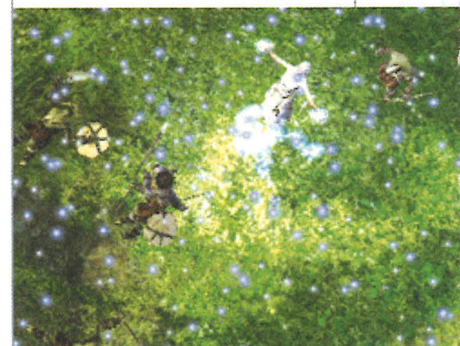
One Man Show

Cependant, le jeu possède un autre atout, l'humour. L'univers de The Bard's Tale s'articule autour de quelques belles valeurs : la parodie, le sarcasme, l'absurde et le débile. Les dialogues, par exemple, bien écrits et bien joués en anglais, sont bourrés de vannes et de punchlines. On peut d'ailleurs choisir ses reparties en version méchante ou gentille, pour des effets différents. Parfois, le narrateur (une voix off très british) et le héros rustre se lancent dans des altercations sur la façon de raconter l'histoire. Et les quêtes se moquent de tous les clichés du genre. Enfin, on peut effectuer toutes sortes d'actions stupides comme chasser les poulets à coups de claymore ou renverser les vaches pour le fun. Les gags ne font pas toujours mouche, mais j'ai quand même bien rigolé, rien que sur cette courte bêta. Cela ne rendra pas TBT incontournable je suppose, mais les jeux marrants ne courent pas les rues. Encore faut-il, une fois de plus, que l'humour ne s'épuise pas trop vite. En ce qui concerne la réalisation, rien de grandiose. Ça bouge bien (surtout si on joue au pad) et ça ne semble pas trop laid... si on imagine le rendu final dans une résolution supérieur à 640 x 480, bien entendu. La bêta n'offrait que celle-ci, mais la release devrait monter jusqu'en 1280 x 1024. Ouf. Moi, si The Bard's Tale parvient à me faire rire pendant toute la campagne, ça me convient.

Fumble



Appuyez sur ESC pour sauter un dialogue et le barde se fend d'un « Next! » ou bien d'un « Get to the point » bien senti.





Pour repérer vos cibles, rien de plus simple : elles sont représentées par une icône orange. Si elles sont hors de votre champ de vision, un indicateur vous montre le chemin à suivre.

Les plus vieux d'entre vous se rappellent sûrement l'époque où les Shoot Them Up envahissaient nos machines par dizaines chaque mois. De nos jours, la tendance est plutôt au FPS. À croire que piloter un petit vaisseau en tirant sur tout ce qui bouge n'amuse plus personne. Mais que les nostalgiques se réjouissent, car un nouveau shoot, nommé Rebel Raiders, débarque très bientôt sur nos PC. Développé par un studio français, ce titre orienté arcade vous place aux commandes d'un avion de chasse futuriste avec un objectif simple : exterminer tous vos ennemis. Rebel Raiders est découpé en plusieurs chapitres regroupant différentes missions. Un vague scénario sur fond d'indépendance tente de lier le tout, mais il n'intéressera probablement pas grand monde. De toute façon, on est là pour une seule chose, de l'action, de l'action et de l'action. De ce côté-ci, Rebel Raiders semble d'ailleurs plutôt réussi.

Simplement efficace

Évidemment, le gameplay est plutôt basique : vos ennemis, pullulant indifféremment dans le ciel et au sol, se laissent cibler sans trop de difficulté et quelques missiles suffisent à les détruire. Néanmoins, l'action est vraiment intense et on n'a pas le temps de s'ennuyer.
On nage en plein ballet aérien dans lequel tirs et explosions se mêlent à chaque seconde. Tout est simplifié pour offrir le plaisir de jeu maximal. Par exemple, lorsqu'un missile arrive derrière l'appareil un message s'affiche immédiatement pour vous prévenir. La tête chercheuse apparaît alors dans votre sillage avant d'accélérer pour tenter de vous détruire, ce qui laisse tout le loisir de manœuvrer efficacement afin de l'esquiver.



Du dogfight comme on l'aime : une brève poursuite, quelques tirs et c'est fini.

GENRE
Shoot Them Up
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
Kando Games/France
SORTIE PRÉVUE
Mai 2005

REBEL RAIDERS OPERATION NIGHTHAWK

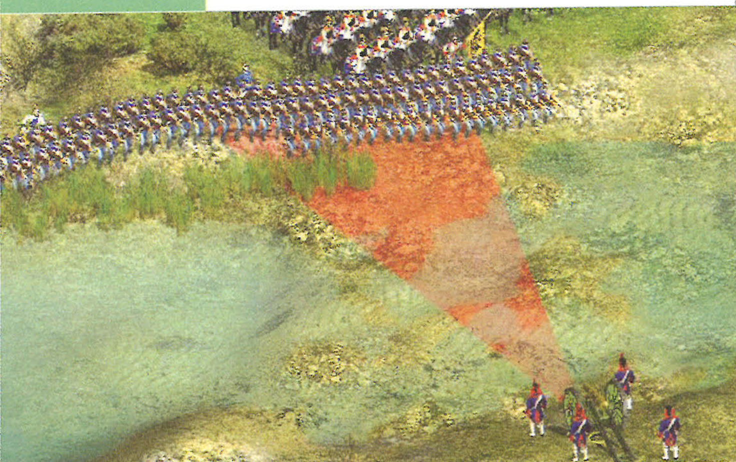


Les commandes sont également simplifiées à l'extrême : une seule touche suffit pour réaliser un tonneau, recharger les armes ou tirer sur toutes les cibles possibles. Côté pilotage, on subit pour l'instant une inertie parfois pesante et on aimerait bénéficier d'un peu plus de précision dans les déplacements. Il reste d'autres points noirs que l'on souhaiterait voir gommés d'ici la version finale. Par exemple, le tutorial dans lequel on vous demande d'appuyer sur les boutons de la manette Playstation ou la finition graphique, un peu trop proche de celle de la version console. Cela dit, Rebel Raiders semble tout posséder pour amuser les fans du genre. On espère juste qu'il tiendra en haleine le joueur suffisamment longtemps. En effet, quelques heures de batailles aériennes sur ce genre de titre suffisent à rapidement lasser. Un bon point pour finir, le jeu de Kando Games devrait être vendu à 20 euros environ.

Cyd



De prime abord, ça peut paraître stressant d'avoir un missile aux fesses. Mais on a largement le temps de l'esquiver.



A ce qu'il paraît, Napoléon était un type génial, qui dormait quatre heures par nuit et faisait toujours trente-six trucs en même temps. Il aurait sans doute fait un très bon pigiste. Malheureusement pour lui, le pauvre bougre a raté sa vocation : il est devenu général et Empereur des Français. Un poste clinquant à première vue, mais bien vite sa start-up a capoté misérablement.

GENRE
Guerres de gentlemen

EDITEUR
CDV Software Entertainment

DÉVELOPPEUR
GSC Game World/Ukraine

SORTIE PRÉVUE
Avril 2005

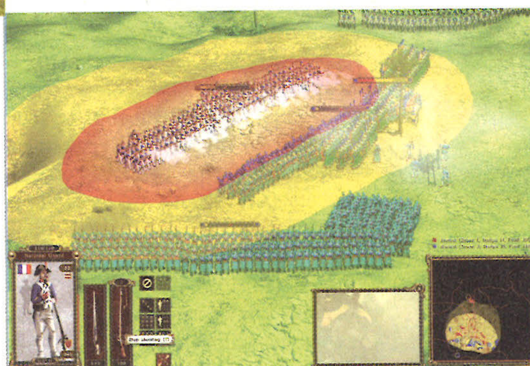
COSSACKS 2 NAPOLEONIC WARS

Sa carrière d'autocrate envolée, il a fallu qu'il se reconvertisse en collectionneur de guano, quelque part sur un caillou pourri de l'Atlantique Sud. Quel gâchis. Cossacks 2 : Napoleonic Wars porte donc sur les activités militaires des grandes nations européennes de l'époque, qu'on ne va pas énumérer une nouvelle fois parce qu'à force ça devient fastidieux. La partie stratégique en tour par tour permettra de fortifier ses provinces vulnérables, d'organiser de fourbes alliances pour poignarder ses ennemis dans le dos, de fomenter des rebellions sur leurs arrières ou tout simplement d'envahir ses voisins et de leur piquer leur pays. Une fois ces réjouissances terminées on passera au cœur du jeu, c'est-à-dire les combats tactiques en temps réel.

Que la boucherie commence !

Le nouveau moteur développé par GSC, bien que toujours pas passé à la 3D, permettra théoriquement de contrôler jusqu'à 64 000 bonshommes simultanément. C'est pas loin de ce qu'on trouvait vraiment sur les champs de bataille de l'époque et c'est nettement plus que la concurrence, qui rame avant d'atteindre les dix mille. Ça va être aussi l'occasion de réviser les tactiques très particulières employées durant cette période historique, toutes présentes dans le jeu. Les fantassins doivent essayer de combattre arrêtés, disposés en lignes de trois rangs face à l'ennemi. Leurs mousquets sont très longs à recharger et le joueur peut donc faire tirer ses trois rangs en alternance, pour maintenir un barrage constant, ou d'un seul coup, pour essayer de flinguer le plus de types possibles à la fois et faire paniquer les survivants. Après ces rapides préliminaires, les choses sérieuses pourront commencer : l'étripage général à la baïonnette. Attaquée de flanc, l'infanterie n'a d'autre recours que de former des carrés, solides en défense mais statiques et aisément écrasés par l'artillerie. Les canons sont très lents, très imprécis mais efficaces pour lentement ronger un défenseur. Les boulets rebondissent sur sol ferme, emportant quelques bras et jambes au passage, mais s'enfoncent bêtement dans la boue et la neige. Pour les tirs à très courte portée on peut les charger à mitraille, qui est un peu l'équivalent de la chevrotine mais avec une cartouche pesant plusieurs kilos. Ça décrasse bien. La cavalerie enfin se compose de fous furieux cuirassés qui vous marchent dessus avec un cheval géant, quand ils ne sont pas occupés à vous trancher en deux d'un seul coup de sabre. Face à une ligne bien en place ils n'ont aucune chance, c'est pourquoi le cavalier malin cherche toujours à contourner l'ennemi afin de lui ouvrir le flanc. C'est de la bonne coordination de tous ces éléments que viendra (ou pas) l'intérêt de Cossacks 2.

Atomic



Les cercles colorés indiquent la puissance de feu d'une unité en fonction de la portée de tir.





Le contrôle des villages et des moulins sera capital pour renforcer une armée en campagne.



Au troisième millénaire, les mégacorporations qui règnent sur Terre se retrouvent en compétition lors de la colonisation de l'espace afin de s'approprier de nouvelles ressources. Les règles terriennes sont alors totalement abandonnées pour laisser place à la loi du plus fort. De votre côté, vous prenez part à ce conflit en vous engageant en tant que gentil pilote dans une corporation, Project Freedom, ayant bonne réputation. Derrière ce scénario très basique dans lequel des factions se livrent bataille pour la domination de l'espace se cachent des objectifs de missions tout aussi novateurs. La destruction semble au cœur de chaque phase de jeu. Même lorsqu'il faut escorter une navette de transport, l'action se résume inévitablement à l'anéantissement de l'adversaire. Décidément, les shoots spatiaux sont en mal d'inspiration et Project Freedom ne semble pas déroger à cette règle. Il n'en reste pas moins un très bon défouloir d'après ce que l'on a pu voir. Il faut dire qu'avec son gameplay arcade basé sur l'action pure, on n'a pas vraiment le temps de savoir pourquoi on se retrouve dans l'espace au beau milieu d'une dizaine de vaisseaux hostiles. On vole avec un but bien précis : exterminer vite et bien tous les ennemis présents.

Tout seul dans l'espace

Les développeurs ont prévu une prise en main rapide et instinctive, qui permet de se sortir en vie des différents affrontements spatiaux. Quasiment toutes les actions peuvent être réalisées à la souris : déplacement, tir et même l'accélération/décélération grâce à la molette. Par contre, les puristes du genre seront déçus d'apprendre qu'il est actuellement impossible de configurer un joystick. Ce dernier n'étant tout simplement pas disponible dans les options. Heureusement, le vaisseau réagit au doigt et à l'œil, ce qui est plutôt appréciable lorsque l'on poursuit un ennemi. On regrette néanmoins que la sensation de vitesse manque cruellement de pêche. Même avec les gaz poussés au maximum de leur puissance, le chasseur semble se traîner. Bien que le plaisir de l'action prenne le pas sur ces problèmes mineurs, nous sommes en droit de nous inquiéter sérieusement de la durée de vie de ce titre. Effectivement, la campagne solo comporte plus d'une vingtaine de missions, mais aucune option multijoueur n'est présente dans cette version bêta. Il ne reste plus qu'à croiser les doigts pour espérer avoir de bonnes surprises lors de la version finale.

Cyd

PROJECT FREEDOM

GENRE
Shoot

ÉDITEUR
MC2

DÉVELOPPEUR
Interactive/
Pologne

SORTIE PRÉVUE
Mai 2005



Une petite salve de missiles en pleine poire. Rien de tel pour entamer une approche diplomatique.



C'est joli quand ça explose...



Modèles de vaisseaux de bonne qualité et effets visuels qui en jettent. Visuellement, Project Freedom s'avère plutôt réussi.



WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005

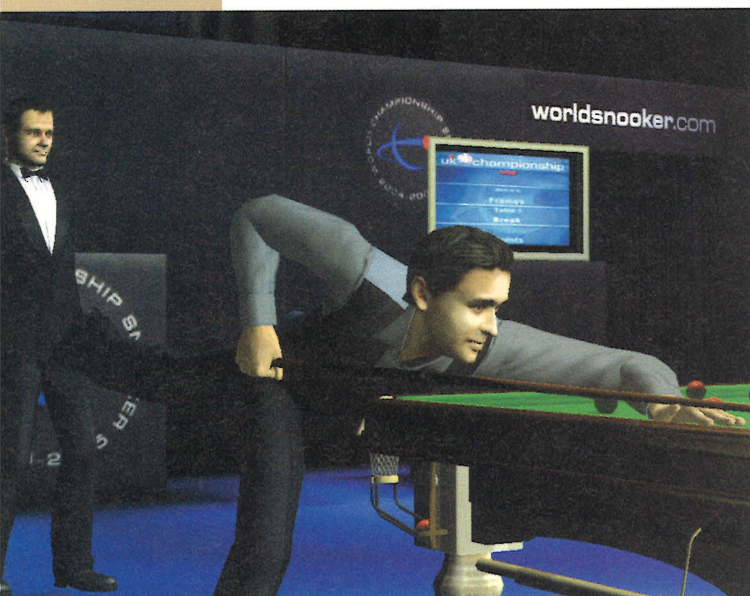
GENRE
Billard, épisode 28731
ÉDITEUR
Sega Europe
DÉVELOPPEUR
Blade Interactive/ Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
Avril 2005

Bien souvent l'enthousiasme d'un communiqué de presse suscite en nous une intense suspicion. Tenez, par exemple, celui de Monsieur Sega en octobre 2004 déclamait en substance : « La version 2005 de ce jeu de Snooker sera la meilleure. Il est donc normal que ce soit Sega, LE plus grand nom du jeu vidéo, qui publie ce titre. »
Je n'invente rien : c'est avec cette éloquence frisant l'hystérie qu'on nous annonçait le début d'une nouvelle histoire d'amour entre le géant nippon et Blade Interactive. Déjà responsables d'un World Championship Snooker 2003 plutôt sympa, les développeurs anglais remettent donc le couvert pour une toute nouvelle mouture de leur simulateur de bar enfumé, de boules et de tapis vert, le tout estampillé 2005. Alors, quoi de neuf sous les néons ? Première bonne surprise : même si le titre se concentre essentiellement sur le Snooker, il n'en délaisse pas pour autant les autres formes de billards : ouf, le « pool » américain est aussi de la fête, en version 8-ball ou 9-ball. On aura même l'insigne honneur de pouvoir relever des défis exotiques, comme cette table percée de trous et bardée de « bumpers », tel un flipper. Ça doit être une spécialité anglaise dont l'intérêt m'échappe pour le moment. On se le gardera donc pour le test, là c'était juste pour vous dire qu'il y en aura clairement pour tous les goûts.

Tenue correcte exigée

Mais revenons au cœur du jeu : le « Snook », comme l'appellent affectueusement ses aficionados. Les modes de jeu classiques figurent au menu, du match d'exhibition aux tournois entièrement customisables, sans oublier les incontournables épreuves de « trickshots » au cours desquelles vous serez amené à repousser les limites de la physique terrestre pour imposer d'improbables trajectoires à vos bouboules et susciter l'admiration de la foule qui s'épanchera dans de longs « ooooooh » admiratifs. La frime. Plus tactique par essence, le Snooker est aussi un « sport » à l'atmosphère particulière : plutôt costume et air placide que short à fleurs et litron de bière, si vous voyez ce que je veux dire. De ce côté, les choses s'annoncent plutôt bien. Même s'ils ont encore certaines postures de pantin, les joueurs sont richement modélisés et les animations, parfois robotiques, sont globalement soignées. Dans l'ensemble, le moteur 3D est très joli. Je pourrais même me risquer à écrire « c'est de toute beauté », mais après, ce genre de remarque finit au dos de la jaquette et ça ne fait marrer personne. Une réalisation classe, mais sobre, et une bêta qui tient la route, en dehors de quelques réglages au niveau de l'I.A . (bien trop balèze même au niveau le plus bas) et l'impossibilité de tester le multi. Certes, ce ne sera qu'un jeu de billard de plus, mais tant qu'à remixer une recette éculée, autant le faire avec brio. Et pour le moment, WCS2005 semble bien parti pour nous faire un bon « clear up ».

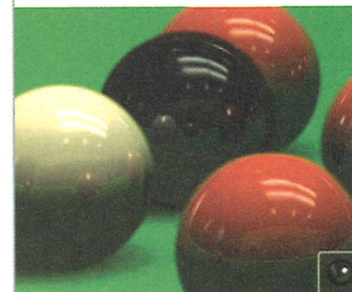
Faskil



On n'est jamais à l'abri d'une maladresse.



Il n'y a pas que le snooker dans la vie. Il y a aussi le billard américain.



Oui, oui, les boules sont jolies.

joystick à voir sur le DVD-Rom



Chaque héros a ses propres pouvoirs. À vous de les utiliser au bon moment selon la situation.



GENRE
Stratégie costumée

ÉDITEUR
Focus Home Interactive

DÉVELOPPEUR
Irrational Games/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Printemps 2005

FREEDOM FORCE VERSUS THE THIRD REICH

C'est indéniable, les Comics possèdent un univers fascinant adoré par des millions de fans. On passera sous silence les fameuses couleurs flashantes et l'indéchirable collant moule-burnes qui caractérise parfaitement les super-héros de notre enfance. Malgré son costume ridicule, le super-héros reste une valeur commerciale de poids surtout qu'il revient à la mode auprès du grand public ces dernières années. Ce n'est sûrement pas un hasard si un titre comme le premier Freedom Force a pu se faire une place auprès des joueurs. Par bonheur, les héros de Patriot City reprennent du service dans un deuxième épisode qui s'annonce particulièrement fun. Des États-Unis modernes au Cuba des années 60 en passant par la Seconde Guerre mondiale, on remarque que le voyage dans le temps est au cœur du scénario de ce second opus. Naturellement, lorsqu'on apprend que l'ennemi se nomme Time Master, on comprend mieux l'origine de toutes ces failles temporelles. Vous voilà donc parti affronter les nazis à coups de super-pouvoirs et avec l'aide de six nouveaux super-héros. Ça promet.

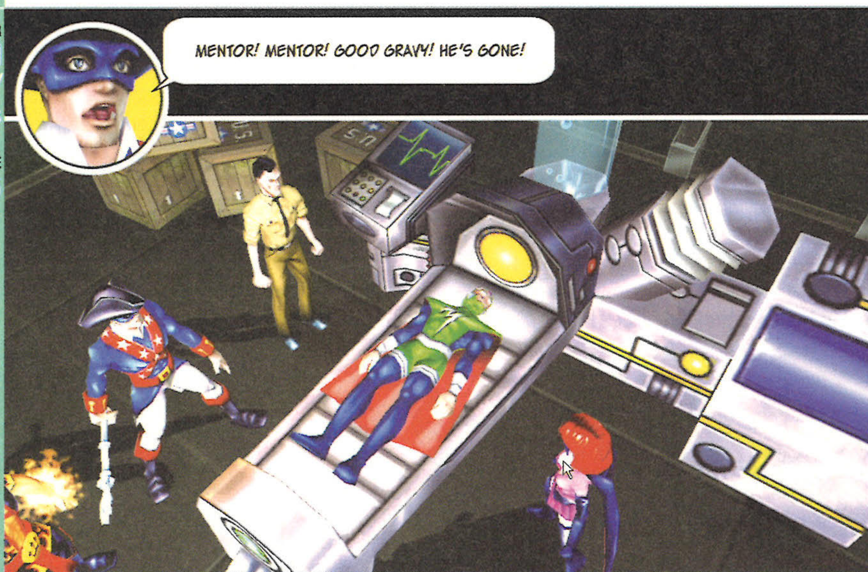
On ne change pas une équipe qui gagne

Les habitués du genre n'auront aucun mal à se repérer dès les premières missions puisque le gameplay n'a pas bougé d'un poil. Il faut toujours déplacer un groupe de super-héros préalablement sélectionnés parmi un large choix de personnages. Afin d'accomplir différents objectifs, on use et abuse des pouvoirs de chacun. Le moteur 3D a subi un lifting et ça se voit : les effets visuels sont



nettement plus agréables à l'œil. Du coup, on prend encore plus de plaisir à exploser des immeubles, balancer des voitures à la tronche de ses ennemis ou encore voler entre deux bâtiments afin de narguer un pauvre piéton. Comme il est bon de se retrouver dans la peau d'un super-héros à qui il ne faut pas taper sur les nerfs. Il vaut mieux éviter les blagues foireuses sur une cape mal brodée au risque de se retrouver sur Pluton d'un revers de main. L'action se déroule en temps réel à la manière de n'importe quel jeu de stratégie. Néanmoins, ceux qui se trouvent débordés par la situation peuvent marquer une pause ou ralentir l'action pour gérer plus efficacement les combats. Pour le reste, on retrouve un mode multijoueur très complet bourré d'options, un éditeur de mission et un outil de création de personnage. On a vraiment l'impression que les développeurs ont pensé à tout. Fidèle au premier épisode, trop peut-être, Freedom Force versus the 3rd Reich semble néanmoins à la hauteur de nos attentes. Verdict prochainement.

Cyd





Qu'il vente, qu'il neige, au lit, sous la douche... Le super-héros garde toujours son costume. Question de sécurité.



Soldats ! Du haut de ces pyramides (etc.).

Tout de même, ce Napoléon, quelle carrière. Quel autre général de la République pourrait se vanter d'être devenu dictateur à la suite d'un coup d'État, d'avoir rétabli l'esclavage puis d'avoir fait envahir la France deux fois de suite ? Même Pétain a du mal à rivaliser avec un tel palmarès. Quelle que soit l'opinion qu'on peut avoir de l'Empereur des Français, force est de reconnaître que c'était un grand homme (pour un nain). Après tout, il y a deux siècles, ce fulgurant précurseur n'avait-il pas déjà réussi à unifier l'Europe ? L'unifier contre lui, certes, mais la performance reste remarquable. C'est donc légitimement transi d'admiration devant leur conquérant bien-aimé que les Espagnols de Pyro Studios nous préparent Imperial Glory, grand jeu de stratégie consacré aux guerres européennes du début du XIXe siècle.

L'État, c'est moi

On pourra jouer l'impérialisme glorieux de son choix parmi la France, la Russie, l'Angleterre,

Vite, libérons la Provence du sinistre joug espagnol !



GENRE
Tragicomédie

ÉDITEUR
Eidos

DÉVELOPPEUR
Pyro Studios/Espagne

SORTIE PRÉVUE
Printemps 2005

IMPERIAL GLORY



Pour une fois il y aura des batailles navales.

l'Autriche ou la Prusse. Le jeu comportera une partie gestion simulant les grandes lignes de l'économie d'un pays, les échanges commerciaux transfrontaliers et les tractations diplomatiques internationales. On devra également piloter la recherche scientifique et l'orientation générale de la société, les démocraties ayant naturellement une évolution différente des régimes totalitaires. Atteindre certains paliers de développement donnera accès à des quêtes (inventer le chemin de fer, trouver la Pierre de Rosette, découvrir la vaccination…), entreprises coûteuses et difficiles dont la réussite accordera des bonus importants. Quant à la partie strictement militaire du jeu, elle évoque irrésistiblement Medieval Total War : des pions d'armées se déplacent chacun à leur tour sur un plateau représentant l'Europe. Quand des troupes ou des navires se rencontrent, on zoome alors vers une carte tactique pour y résoudre une bataille en 3D temps réel.



Cap sur la Russie !

Je suis méritant d'avoir compris tout ça, parce que la version bêta que nous a fournie Eidos souffrait, parmi de nombreux bugs, de graves problèmes de localisation (tous les textes étaient illisibles, y compris ceux de l'interface). Alors j'aimerais bien vous dire que ce jeu s'annonce formidable, que les graphismes sont fabuleux et qu'il va ridiculiser Rome Total War. En fait, j'aimerais bien pouvoir vous dire qu'il s'annonce sympathique ou même vaguement prometteur, mais j'ai moi-même beaucoup de mal à y croire. Si j'étais méchant, je dirais que Pyro a d'abord pondu un moteur 3D et que maintenant ils luttent pour en faire un jeu de stratégie, mais je n'en ferai rien : grâce à la bonne éducation que m'ont donnée mes parents, je suis un être doux et pacifique. J'attendrai donc le test officiel d'Imperial Glory pour l'aligner comme il le mérite.

Atomic

PAR LES CRÉATEURS DE UNREAL

UN ÉDITEUR DE NIVEAUX RÉVOLUTIONNAIRE // UNE AVENTURE SOLO PASSIONNANTE
UNE EXPÉRIENCE MULTI-JOUEUR UNIQUE // UN MODE COOPÉRATIF EXALTANT
DES ARMES ENTIÈREMENT PERSONNALISABLES // DE NOMBREUX VÉHICULES À CONDUIRE

PARIAH™









PARIAHGAME.COM





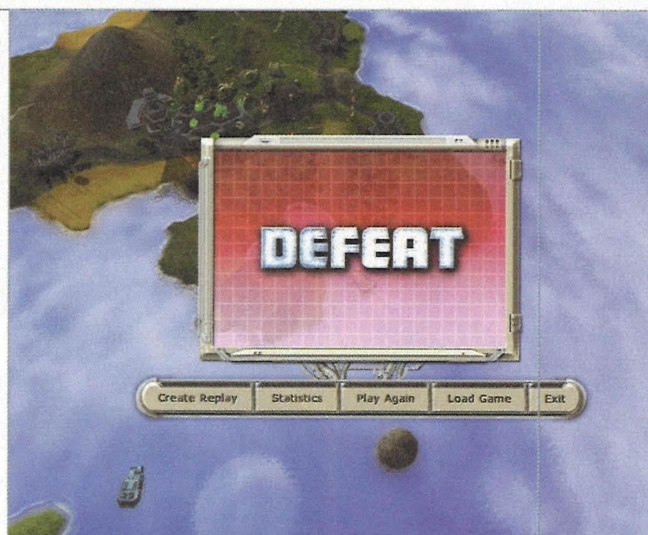






Ah ah ah ! Je me fais laminer la tronche !

C'est bien la première fois qu'on me refile un jeu en russe sous-titré en anglais. Remarquez, c'est dépaysant. Et puis, dans un contexte de guerre ouverte futuriste entre deux super-ennemis, dont l'un a un faible pour la couleur rouge et les familiarités genre « camarade », ça fout carrément dans l'ambiance. Du coup, je me range aussitôt dans le camp des Soviets… euh de la Phantom League, contre la Free Nation Union. Et hop, c'est parti ! Tiens, j'ai perdu. Et hop, c'est reparti ! Tiens, j'ai encore perdu. Hum bon, je vais vous expliquer comment ça se passe plutôt. Domination, anciennement Phantom Renaissance (un add-on stand alone pour Massive Assault, voir Joystick n°153), offre différentes cartes en 3D, sous forme de grosses îles divisées en plusieurs « pays ». Quelques scénars ou modes de jeu, tel Assault, laissent de côté la gestion de ces pays pour permettre une confrontation directe sans renouvellement d'unités. Cependant, le déroulement d'une grosse partie classique semble rester assez invariable.



GENRE
Stratégie sans pitié

ÉDITEUR
Dreamcatcher

DÉVELOPPEUR
Wargaming.net/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Avril 2005

DOMINATION



Oh oh oh ! Je suis foutu d'avance !



Le mode Career permet de prendre le contrôle d'un personnage en particulier, et de le faire crever rapidement.

Plutôt simple, certes…

Chaque clan découvre son territoire petit à petit en dévoilant ses alliés cachés, ce qui lui permet de positionner des troupes sur le terrain, selon un budget limité. Ensuite, le joueur saute à pied joint sur les unités adverses, qu'elles appartiennent à l'ennemi ou à la guérilla, en cas de prise de contrôle de pays resté neutre. Et les pieds joints d'un robot lourd, ça fait mal. Chaque clan possède une poignée d'unités différentes, qui se décomposent en quelques critères : armure, mouvement, portée de tir, puissance de feu… On les dispose et on les bouge quasiment case par case, en faisant feu ou pas. Pour être efficace, une connaissance parfaite des diverses combinaisons paraît incontournable. Parce que de son côté, l'ordinateur lui, ne fait aucune erreur. Ou alors je ne les ai pas vues.

Ah bah, j'ai re-perdu

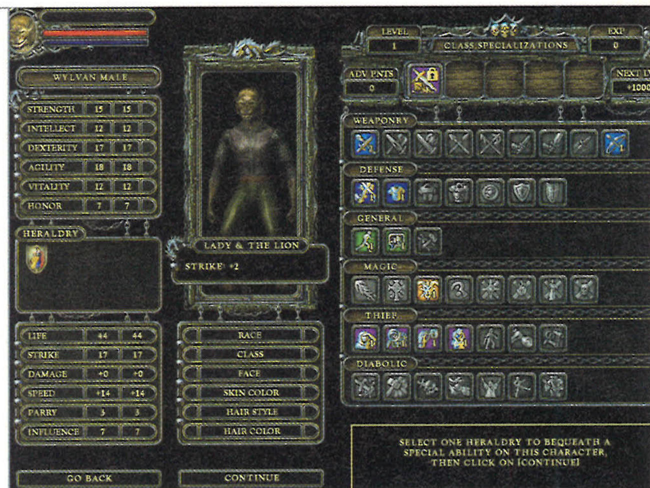
Je suis le premier à avouer ne pas être un fin stratège, mais de là se faire annihiler sans espoir de résistance à la troisième mission de la campagne… C'est un peu frustrant. Je peux me tromper, mais je vois là le digne successeur de Massive Assault : un jeu pas super profond, pas super varié, mais alors dur à casser des parpaings dessus… Sympas, les scénarios qui vous placent d'emblée dans une position d'infériorité numérique (but de la mission : survivre). Marrantes, les missions qui semblent assez faciles, mais que l'on perd à cause du nombre de rounds limité. Trop fun, les longs scénarios durant lesquels une erreur commise en début de partie se révèle fatale une heure après. Mais oui, je sais qu'il existe un public de maso pour ça ! J'en connais des gens du genre imbattable à Full Metal Planet. Reste à savoir si Domination s'avérera assez abouti niveau réalisation, scénario et gameplay pour les convaincre, eux.

Fumble



Un gros œil vert contre une grosse épée bleue. Qui va gagner ?

Après ce qui semble être un changement d'éditeur pour la France et un gros retard de développement, voici que revient Dungeon Lords, le RPG Action du fameux DW Bradley. Qui ? Oui, bon, il est toujours aussi inconnu… Rappelez-vous, c'était en mai 2004 et je vous parlais de mon petit chevalier en 3D qui parcourait déjà moult salles obscures (non, il n'est pas cinéphile, il s'aventure dans des donjons mal éclairés, suivez un peu ! Eh oui, je sais que « Dungeon » se traduit par prison et pas donjon, ça va…) Cette fois, la version bêta s'est un peu étoffée avec plusieurs intérieurs différents et même quelques extérieurs assez sympathiques, bien que toujours aussi sombres. J'ai aussi pu profiter de la création de personnage simple et complète, le temps de faire une espèce de chacal humanoïde bizarre. Le jeu propose également des humains, des elfes, des nains et des gros trucs violents, sorte de croisement entre Chewbacca et un troll.



Ça c'est une belle création de perso comme je les aime.

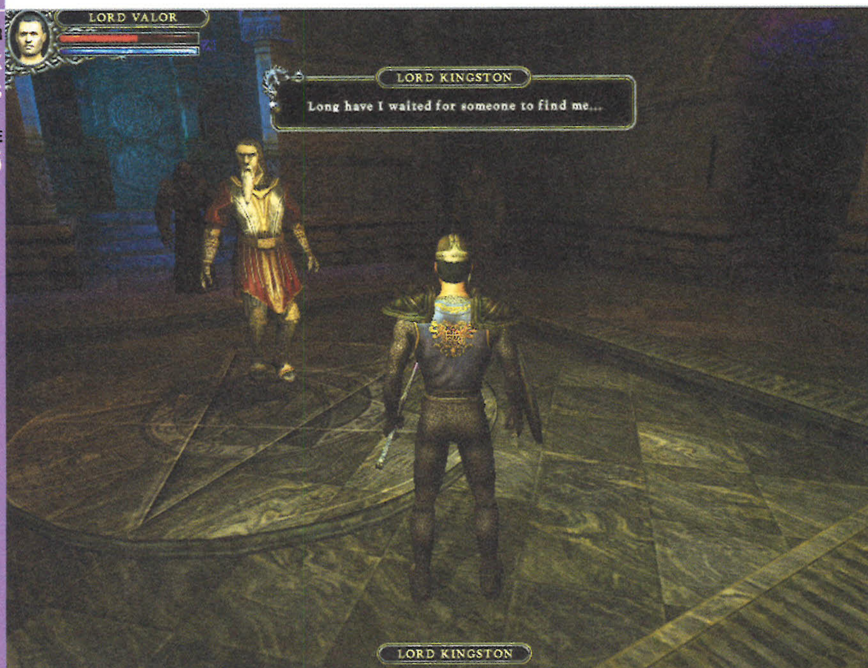
GENRE
Porte, monstre, trésor

ÉDITEUR
Dreamcatcher

DÉVELOPPEUR
Heuristic Park Inc./États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Avril 2005

DUNGEON LORDS



Des rencontres et des dialogues à la Morrowind vous feront avancer dans l'histoire.



Grosbill award

Après m'être fait dépouillé plusieurs fois par des gobelins en vadrouille, j'ai préféré chopper le perso préparé par Heuristic et tester des lieux un peu plus épiques. Bah c'est toujours aussi bourrin, dites-moi. On tape, on tape, on tape, on jette un coup d'œil… Trop nombreux ? On sort les boules de feu, les potions de soin, le ralentissement du temps, les invocations de sbires et bleng, l'opposition ne résiste pas cinq minutes. Fun et défoulant à petite dose, mais sur la longueur ? Ça peut tenir le choc. Après tout, les monstres ont l'air variés et les donjons sont parsemés de rencontres spéciales, de puzzles pas forcément simples et d'un poil de plateformes. D'ailleurs, votre perso ressemble toujours autant à un écureuil volant à chaque saut, c'est ridicule. Le peu d'animations de combat différentes, selon les armes par exemple, m'inquiète tout de même légèrement.

Wizardry + Diablo

En tout cas, un an dans les dents, ça n'embellit pas son jeu. Malgré cela, Dungeon Lords ne semble pas trop laid non plus : textures correctes, nombreux designs d'équipement, effets de particules à la pelle pour les sorts… La réalisation générale laisse un arrière-goût de pas fini, et pour cause, c'est une bêta. J'attends donc de voir si la prise en main s'améliorera un poil, parce que pour l'instant la flexibilité des mouvements laisse à désirer. En revanche, l'interface s'est largement peaufinée : inventaire et touche de raccourcis fonctionnent bien. Il semble même que pour la magie « Nether », on puisse faire quelques mélanges alchimiques marrants. Reste à voir les quêtes, les éléments de furtivité et l'aspect « voleur » du gameplay. J'ai du mal à croire qu'on tient là un jeu majeur, mais plutôt un produit sympa. Comme les autres titres de Bradley, quoi… Qui ?

Fumble



internity
connectez - vous la vie

Multimédia

249 € TTC

Un PC petit prix sans concessions



PC Internity S24C

Processeur AMD Sempron 2400+ - 256 Mo DDR 400 - Disque dur 40 Go - Vidéo intégrée - Graveur CD 52X - Clavier - Souris - Norton Internet Security 2004.

649 € TTC

Pour les utilisateurs exigeants

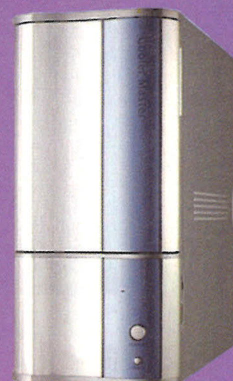


PC Internity P53B

Processeur Intel Pentium 4 530 - 512 Mo DDR 400 - Disque Dur 160 Go 8 Mo - ATI 9550 256 Mo - Graveur DVD 16X Dual Double Couche - Clavier - Souris - Norton Internet Security 2004 - Office One.

999 € TTC

La bête de course



PC Internity A34A

Processeur AMD Athlon 64 3500+ - 1 Go DDR Kingston ValueRam - Disque dur 200 Go SATA - Geforce 6600 256 Mo PCI Express - Lecteur DVD - Graveur DVD 16X Dual Double Couche - Lecteur de cartes mémoire - Clavier - Souris - Norton Internet Security 2004.

MEGA PRIX

~~349 € TTC~~

279 € TTC



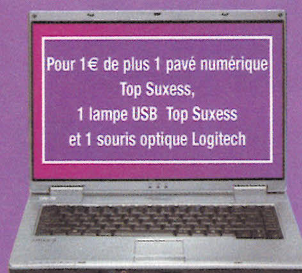
Ecran iisonic 19"TFT IIM989

Résolution 1280 x 1024. Réponse 16ms. Contraste 700:1. Luminosité 250cd/m2. Hauts-parleurs 2 x 1w. MIISIPEM989

Photo non contractuelle.

869 € TTC + 1 € TTC

Il a tout d'un grand



Portable Fujitsu siemens Amilo L1300-B01

Intel Celeron M350 1,3 Ghz ; mémoire 512 ; disque dur 40Go ; graveur DVD+RW double couche ; carte video partagée 64Mo. **Ecran 15,4 TFT Wide XGA ; WIFI** ; TV out ; modem; Windows XP ; Works 8. MIFUIPCL1300

1399 € TTC

Grande nouveauté technologique



Portable Medion 95257

Pentium M 1,73 Ghz 740. Mémoire 512Mo DDR ; disque dur 80Go ; graveur DVD-R/-RW/+R/+RW ; **vidéo nvidia GeForce Go 6600 128Mo**. Wireless 802.11g ; Medion Center ; Medion Power Cinema ; Nero burning Rom ; Windows XP ; Works 8.0 ; Tv Tuner ; télécommande. **Ecran 17" TFT WXGA affichage 16/10, résolution 1440 x 900 idéal pour regarder les DVD.** MIMEIPC95257

Disponible à partir du 10 mars 2005.

44,90 € TTC

Sauvegardez sur DVD à petit prix !

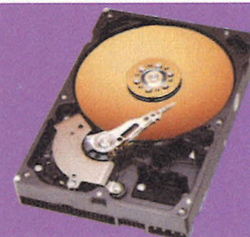


Graveur DVD Dual 8X

Gravure +8X / -4X / Lecture DVD 12x. MTGDPKD8X

49,90 € TTC

Gros stockage pour petit prix



Disque Dur interne 80 Go

IDE - 7200 Tours / Min. MTDDHI80A

01 BOURG EN BRESSE* 06 CANNES* 11 NARBONNE* 12 MILLAU* 13 ARLES* - MARSEILLE* - AIX-EN-PROVENCE* 14 CAEN MONDEVILLE* 16 ANGOULEME* 19 BRIVE * 21 BEAUNE* 24 PERIGUEUX* 26 *VALENCE* 29 BREST* - QUIMPER* 31 FENOUILLET* - ROQUES* - TOULOUSE GRAMONT 33 PESSAC* - BORDEAUX GAMBETTA 34 MONTPELLIER* 35 RENNES* 38 COMBOIRE* - SAINT EGREVE * 39 LONS LE SAUNIER* 42 RIORGES - ROANNE - ST ETIENNE 44 SAINT HERBLAIN* 47 VILLENEUVE SUR LOT* 49 ANGERS* - CHOLET 50 CHERBOURG* 51 REIMS 53 LAVAL* 57 METZ - SEMECOURT* 59 DOUAI *- PETITE FORET* - VILLENEUVE D'ASCQ* 60 COMPIEGNE* 62 LIEVIN* 63 THIERS* 64 PAU* 66 PERPIGNAN* 67 GEISPOLSHEIM* 68 MULHOUSE* 69 LYON - VILLEFRANCHE 71 CHALON* - MACON* 73 CHAMBERY 74 ANNEMASSE* 76 DIEPPE* - LE HAVRE* - ROUEN 77 TORCY* 78 FLINS* 79 NIORT* 80 ABBEVILLE - AMIENS* 83 DRAGUIGNAN *- HYERES* 84 AVIGNON 87 LIMOGES* 91 ATHIS MONS* - MASSY* 93 BAGNOLET 95 ERAGNY* - ISLE ADAM* - MOISSELLES* - MONTIGNY

*Magasins proposant un atelier multimédia : assemblage et réparation de PC

179€ TTC ~~199€ TTC~~

3 ans de garantie



Ecran Nfren 17" TFT 171M4

Résolution 1280 x 1024. Réponse 16ms. Contraste 500:1. Hauts-parleurs 2x1w. MIAEIPET1701

149€ TTC ~~179€ TTC~~

Design pixma révolutionnaire

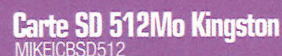


Imprimante Canon Pixma IP4000

Résolution 4800 x1200 dpi. Vitesse 25ppm en noir et 17ppm en couleur. **5 cartouches séparées.** Taille de goutte 2 picolitres. **Impression recto verso en standard.** Bac papier 150 feuilles + cassette 150 feuilles. MICAIPIP4000

39,90€ TTC

512Mo



Carte SD 512Mo Kingston

MIKEICBSD512



Foire aux jeux - 30 %*

~~59€~~ 41€30

~~39€~~ 27€30

~~29€~~ 20€30

~~60€~~ 42€

~~59€~~ 41€30

~~59€~~ 41€30

* 30% de remise du 29/03 au 30/04/05 sur tous les jeux Dreamcast, Playstation, Playstation 2, Xbox, Gamecube, Gameboy, Ngage et PC, ainsi que sur les logiciels et accessoires de jeux présents en magasin.

Liste de magasins proposant le jeu :

ANGERS 2 - ANGOULEME - ANNEMASSE - ARLES - ATHIS MONS - BOURG EN BRESSE - BRIVE - CAEN MONDEVILLE - CHALON SUR SAONE- CHAMBERY - CHERBOURG - CHOLET - COMBOIRE - COMPIEGNE - DIEPPE - DOUAI - DRAGUIGNAN - FENOUILLET - GEISPOLSHEIM - HYERES - ISLE ADAM - LAVAL - LE HAVRE - LIEVIN - LIMOGES - LONS LE SAUNIER - NARBONNE - PERIGUEUX - PERPIGNAN - PERPIGNAN le CANET - PETITE FORET - QUIMPER - ROANNE - ROQUES - SAINT EGREVE - ST ETIENNE WILSON - TORCY - VALENCE II - VILLENEUVE D'ASCQ









La convergence numérique au meilleur prix



ÇA, C'EST DU MOIS COMME ON AIMERAIT EN VOIR PLUS SOUVENT. POUR COMMENCER, LES FANS DE JEUX D'ACTION VONT ÊTRE COMBLÉS. ENTRE CHAOS THEORY, SIMPLEMENT AHURISSANT ET SWAT 4, DÉLICIEUSEMENT RAFRAÎCHISSANT, IL VA FALLOIR RACHETER DES MUNITIONS. MAIS QUE LES ADORATEURS DE STRATÉGIE SE RASSURENT, ILS N'ONT PAS ÉTÉ OUBLIÉS POUR AUTANT AVEC L'EXCELLENT ACT OF WAR D'EUGEN SYSTEMS. MÊME LES AFICIONADOS DE JEUX D'AVENTURE AURONT LEUR COMPTE PUISQUE MC2 NOUS PROPOSE UN STILL LIFE DE FORT BONNE FACTURE. ENFIN, SI VOUS ÊTES FAN DES SIMS 2, N'OUBLIEZ PAS DE JETER UN ŒIL AU TEST DE SON PREMIER ADD-ON : ACADÉMIE.



JEU DU MOIS

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

ÉDITEUR UBI SOFT **DÉVELOPPEUR** UBI SOFT

SAM FISHER REVIENT, ET IL A L'AIR PLUTÔT CONTENT. À CROIRE QUE ÇA L'ÉCLATE VRAIMENT DE JOUER AU NINJA DANS DES ENDROITS DANGEREUX. SACRÉ SAM, UN JOUR, ÇA LE PERDRA...

Ce mois-ci, quand vous ne jouez pas, vous faites quoi ?



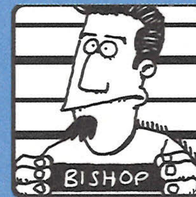
DÉFORMATION PROFESSIONNELLE OBLIGE, QUAND JE NE JOUE PAS, JE FOUETTE DES GENS POUR QU'ILS ÉCRIVENT POUR MON SITE WEB PERSO. GRATUITEMENT. TECHNIQUEMENT, JE TIENS LE BUSINESS MODEL ULTIME. SINON, JE PERDS UN TEMPS COLOSSAL À BIDOUILLER MON BUREAU WINDOWS XP OU MAC OS X, À INSTALLER DES SOFTS QUI NE ME SERVIRONT JAMAIS, ETC. SORTIR ? POUR QUOI FAIRE ?

Le jeu du moment
WORLD OF WARCRAFT
Le jeu attendu
UN TRUC SECRET. SI SI.



« QUAND TU NE JOUES PAS, TU FAIS QUOI ? », ME DEMANDE CANDIDEMENT BISHOP, AVEC UN SOURIRE ENFANTIN PLUTÔT DÉSARMANT DE NAÏVETÉ, ALORS QUE JE ME BATS COURAGEUSEMENT AVEC MES DERNIÈRES PAGES DE NEWS. VOYONS... COMMENT LUI EXPLIQUER ÇA CALMEMENT...JE BOUCLE UN MAGAZINE !!! AH BEN POUR LE « CALMEMENT », JE FERAI MIEUX LE MOIS PROCHAIN.

Le jeu du moment
SPLINTER CELL CHAOS THEORY
Le jeu attendu
F.E.A.R.



HORS JEU VIDÉO, JE PROCRASTINE ÉNORMÉMENT. C'EST PRESQUE UNE ACTIVITÉ À TEMPS PLEIN. JE REMETS AU LENDEMAIN MES SITES WEB, MES PROJETS DE PROGRAMMES INDISPENSABLES, LA MODÉLISATION D'UN TAS DE TRUCS SUPER GÉNIAUX. VOUS NE POUVEZ MÊME PAS IMAGINER LE TEMPS QUE ÇA PREND DE DISPATCHER AUTANT D'ACTIVITÉS DANS LES JOURS À VENIR. ÉPUISANT.

Le jeu du moment
WORLD OF WARCRAFT
Le jeu attendu
F.E.A.R.

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Démo présente sur le DVD-Rom ou/et le CD-Rom



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) Splinter Cell Chaos Theory
Ubi Soft/Ubi Soft
2) Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay
Starbreeze Studio/Vivendi Universal Games
3) S.W.A.T. 4
Irrational Games/Vivendi Universal Games

STRATÉGIE/GESTION



1) Act of War
Eugen Systems/Atari
2) Rome Total War
The Creative Assembly/Activision
3) Warcraft III : The Frozen Throne
Blizzard/Vivendi

SPORT/SIMULATION



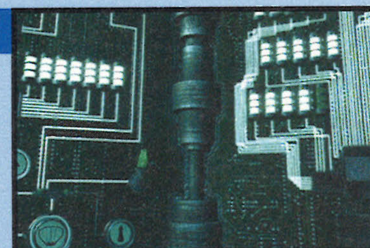
1) Pro Evolution Soccer 4
Konami/Konami
2) GTR
Sim Bin/Atari
3) Top Spin
PAM Development/Atari

MMORPG

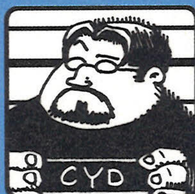


1) World of Warcraft
Blizzard/Vivendi Universal Games
2) Everquest II
Sony Online Entertainment/Ubi Soft
3) Lineage II
NC Soft/NC Soft

JEU DE RÔLE/AVENTURE

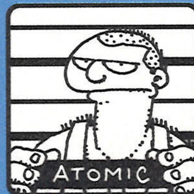


1) Myst IV : Revelation
Ubi Soft Montréal/Ubi Soft
2) Vampire The Masquerade : Bloodlines
Troïka Games/Activision
3) Star Wars : Knights of the Old Republic
Bioware/Activision



Quand je ne joue pas, je fais des claquettes sur gazon en chantant les meilleurs tubes de la Star Ac'. Enfin, tout ça c'était bien avant que des hommes cagoulés et armés, les lâches, m'obligent à jouer de plus en plus. Du coup, je n'ai plus le temps de faire des claquettes.

Le jeu du moment
Lineage 2 of Warcraft
Le jeu attendu
Guild Wars



Quand je ne suis pas en train de tester des jeux, c'est probablement que je suis dans le métro, ou dans un avion, ou dans une aérogare à attendre qu'Aéroport de Paris déneige les pistes et autorise mon avion à décoller. En général, j'en profite pour lire un bouquin, c'est le seul moment où j'ai le temps. Conseil du mois : Catch 22 de Joseph Heller....

Le jeu du moment
Act of War
Le jeu attendu
F.E.A.R.



À part faire les courses, je suppose ? Quand je ne joue pas, j'écris des tests pour Joystick sur les jeux auxquels j'ai joué. Sinon, je traîne sur des forums de jeux, je vais voir des jeux en voyage de presse... Certains soirs, on sort entre potes et on parle de jeux. Et de temps en temps, un petit jeu de rôle. Eh... Vous vous attendiez à quoi ?

Le jeu du moment
Les joies du hardware
Le jeu attendu
F.E.A.R.

Splinter Cell
Chaos Theory



PAS VU, PAS PRIS



Le mode coopératif : petits meurtres entre amis.

L'AGENT SAM FISHER EST DE RETOUR POUR DE NOUVELLES AVENTURES DANS L'UNIVERS TECHNOBIDULE DE TOM CLANCY. AU PROGRAMME, UNE NOUVELLE HISTOIRE, DE NOUVEAUX GRAPHISMES, DEUX NOUVEAUX MODES MULTI ET DE L'INFILTRATION TOUTE NOUVELLE. POUR UN PEU, ON DIRAIT UN JEU NEUF.

Espion, c'est la classe. Évidemment, quand on parle d'agent secret, le premier qui vient à l'esprit c'est cette grande asperge maniérée de James Bond, qu'on se remémore dégoulinant de « classe » à l'anglaise. C'est d'ailleurs une erreur très commune que de croire que Bond a la classe. L'agent 007 est tout juste coquet. Ça, pour se lever des poulettes et faire le mariole avec des gadgets à 10 000 dollars pièce dans la suite d'un hôtel aux Maldives, y a du monde. En revanche, quand il faut ramper dans la boue sans se faire remarquer, il n'y a plus personne. Non, la classe pour un agent secret serait plutôt incarnée par Sam Fisher, un espion américain spécialisé dans l'infiltration. Attention, ne pensez pas aux charlots de la CIA ou du FBI. Notre homme fait partie d'une cellule ultra-secrète nommée Échelon 3.
Le genre d'endroit où on vous fait clairement comprendre que vous n'existez pas officiellement. Ni même officieusement. D'ailleurs, le président n'est pas toujours informé de vos faits et gestes. On serait obligé de le tuer sinon.





CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo DX9
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR UBI SOFT/MONDE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE



Sam Fisher, toujours partant pour filer un coup de main.



Les conduites au plafond restent une valeur sûre pour ne pas se faire repérer.

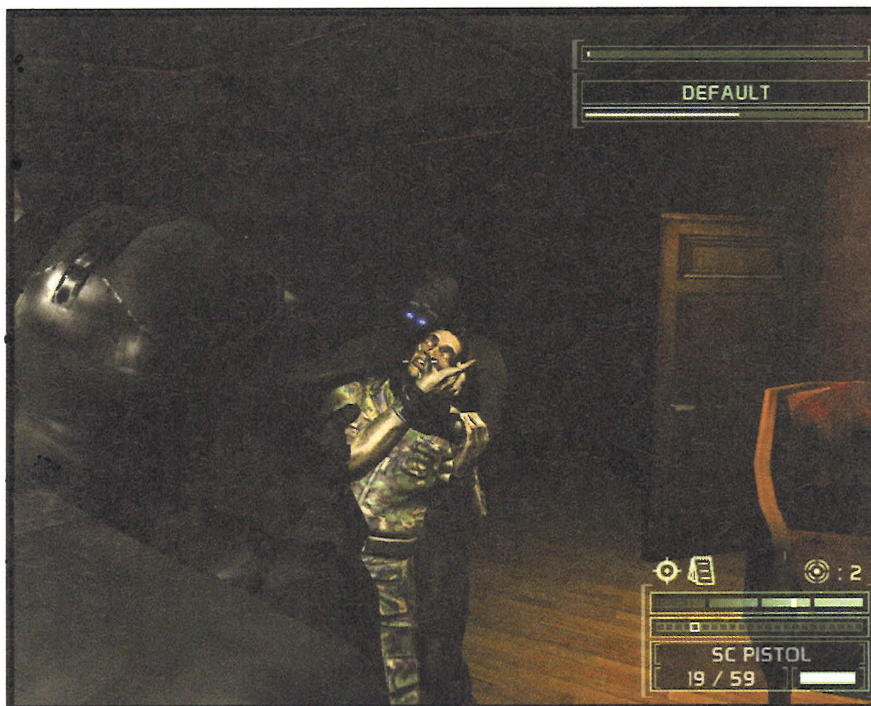


L'ombre de lui-même

Pour la troisième fois donc, on vous propose d'enfiler le collant sexy et discret de Sam Fisher. L'histoire embraye sur les événements du premier Splinter Cell dans lequel on a retiré du circuit un programmeur ayant mis au point un algorithme capable de semer la pagaille dans le monde. C'est d'ailleurs pour cela qu'on vous envoie sauver un agent disparu qui était en train de bosser sur ce fameux bout de programme. Rapidement, on va découvrir une conspiration tentaculaire alors que des événements en Asie semblent préparer une troisième guerre mondiale. Je ne vous en dis pas plus, histoire de ne pas vous ruiner l'excellent scénario d'Andrew Davis (le réalisateur du Fugitif et Dommage Collatéral). Si la discrétion était une prérogative dans les précédents épisodes, on pourra maintenant préférer une approche plus violente, à grand renfort de grenades et autres projectiles de gros calibre. Fatalement, ce tapage incessant mettra la puce à l'oreille des agents de sécurité du coin qui s'équiperont en conséquence (gilets pare-balles, casques), réduisant ainsi la probabilité de les tuer facilement. Les puristes préféreront jouer la carte de la furtivité

En multi, le mercenaire est pénalisé par la pluie qui réduit sa visibilité et embue son masque.





poussée à l'extrême, tapis dans l'ombre à observer pendant de longues minutes les mouvements des gardes avant de se faufiler entre eux comme un chat au milieu de la nuit. Enfin, le joueur « moyen » pourra privilégier la discrétion et sortir l'artillerie lourde en cas de besoin. C'est idiot, mais la possibilité de choisir deux manières de procéder radicalement différentes d'un niveau à l'autre est très plaisante et renforce l'aspect immersif de Chaos Theory. C'est d'ailleurs le point fort de ce jeu d'infiltration : l'impression d'y être. On se colle aux murs pour éviter une patrouille qu'on n'a pas vue arriver, on lorgne avidement les bordures et rebords en hauteur dans l'espoir de trouver un passage discret, on sent l'adrénaline monter en se laissant tomber juste derrière un garde... On hésite, on tâtonne, on stresse : c'est l'extase.

On hésite, on tâtonne, on stresse, c'est l'extase.

Préparez-vous à la plongée

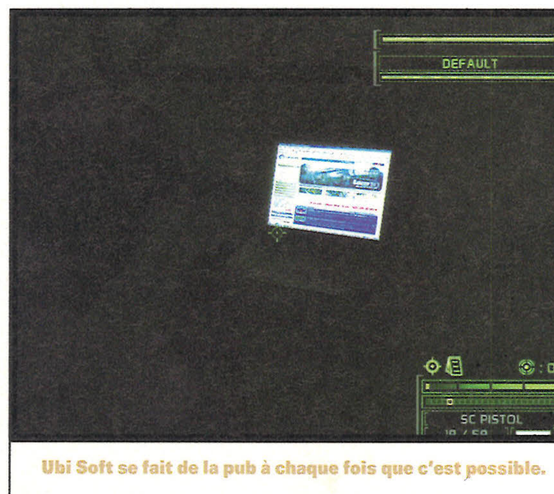
Immersion, le mot est lâché. Jouer à Chaos Theory, c'est comme regarder un excellent film. De ceux qui vous scotchent à votre fauteuil, les yeux écarquillés, vibrant à l'unisson avec le héros. La contrepartie de cet aspect cinématographique, c'est l'apparente linéarité et l'obligation pour le joueur de se plier au gameplay. Même si des efforts ont été faits pour donner un peu de variété, il n'y a toujours qu'un seul chemin jusqu'aux objectifs. En revanche, si on réussit à entrer dans l'histoire, c'est du bonheur du début à la fin et on a du mal à se retenir d'enchaîner trop vite les missions. Par ailleurs, un véritable soin a été apporté à l'écriture du scénario et des dialogues. Sam a vieilli et pour un peu il deviendrait caractériel. Si dans les deux épisodes précédents notre homme posait peu de questions en cours de mission, il peut maintenant prendre des initiatives (comme décrocher le corps d'un compatriote torturé) et n'hésitera pas à se moquer occasionnellement de son supérieur. De la même manière, les échanges verbaux sont souvent rigolos

Un peu de technique

Chaos Theory est beau, incroyablement beau. On a rarement vu des ombres aussi magnifiques, des noirs aussi profonds, des dégradés de verts aussi bien choisis. Et quand on passe dans une zone éclairée, c'est une explosion d'effets visuels en tout genre. On croirait jouer avec un benchmark. Bien sûr, tout cela a un prix : celui d'une carte graphique dernière génération additionné à celui d'un processeur rapide. Sinon, adieu les détails et les résolutions confortables. Dans ces conditions-là, autant jouer sur Xbox...



Attention Benjamin, derrière toi, c'est affreux !



Ubi Soft se fait de la pub à chaque fois que c'est possible.

Je vois des gens qui sont morts

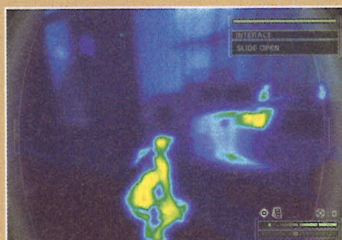
La vision amplifiée

Indispensable pour repérer les gardes planqués dans le noir ou pour ajuster un tir de loin, c'est la vision qu'on utilise la plupart du temps.



La vision thermique

Pratique pour repérer des gardes à travers une porte ou des lasers dans une pièce, c'est une vision de l'occasion, pourrait-on dire, d'autant plus qu'il est pratiquement impossible de se déplacer avec.



La vision EM

Permet de repérer les sources d'émissions électromagnétiques (ordinateurs, téléphones, micros cachés derrière une paroi), elle ne s'emploie que pour repérer des objectifs particuliers lors de certaines missions.



La vision normale

Parce que les gadgets c'est sympa, mais qu'à la longue ça fatigue les yeux, Sam aime bien utiliser ses petits globes oculaires pour repérer les ombres et les zones éclairées. Et surtout, pour profiter des graphismes sublimes dans lesquels il évolue.



Le gameplay est une ode au plaisir et le multi est simplement ahurissant.

Eh ouais, y'a des réflexes qu'on ne perd pas...

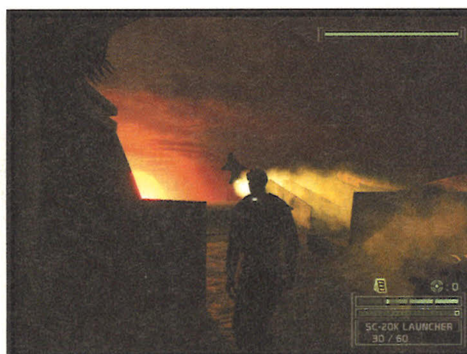


et notre agent spécial ne se prive pas de vanner les infortunés qui ont le malheur de tomber entre ses mains expertes. Ainsi, au Japon on pourra saisir au passage une discussion entre deux gardes, l'un tentant de convaincre l'autre de l'existence des ninjas. Quand on attrapera l'incrédule, ce dernier n'en finira pas de s'extasier bruyamment à grands coups de « ouaaah, un vrai ninja ! ». Même quand Sam le menacera de mort, il se contentera de lâcher un exclamatif « ouaaah, tué par un vrai ninja, trooooop coooooool ! ». Et des anecdotes rigolotes du genre, j'en ai une bonne dizaine qui me viennent à l'esprit. Tuer c'est bien, avec le sourire c'est mieux.

Noir c'est noir

Techniquement, les développeurs s'en sont donné à cœur joie. Effets de réflexion dans l'eau, ombres dynamiques, bump mapping, moteur physique, ragdoll,

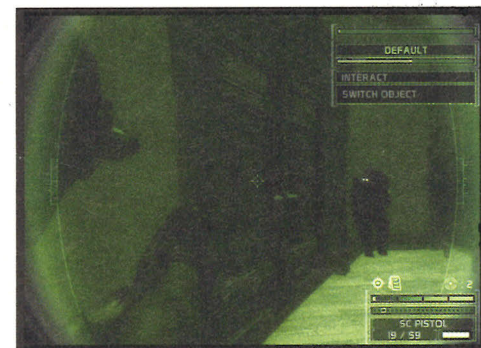
Chaos Theory : beau comme le lancement d'un missile de croisière.





J'en connais un qui ne va pas tarder à se prendre un Sam Fisher dans les dents.

morceaux de décor destructibles, occlusion sonore, musiques, c'est la fête des yeux et des oreilles. Est-ce que cette débauche d'effets graphiques est bien indispensable pour un jeu qui se déroule principalement dans le noir ? A priori, on serait tenté de dire non, mais après avoir longé les murs de briques suintants au Pérou, rampé dans les aérations de Displace Incorporated ou admiré les estampes de cette ravissante demeure japonaise, on ne peut plus s'en passer. En jetant un œil sur mon écran, Denis de Joypad s'est d'ailleurs exclamé : « C'est tellement plus beau que la version console qu'on dirait que tu joues avec des rendus 3D précalculée ». Mais ce n'est pas seulement agréable



à regarder : cette débauche d'effets graphiques renforce énormément le côté réaliste du titre et donc l'immersion. Un soin particulier a également été apporté aux animations, qui s'adaptent en fonction de ce qui se passe autour de Sam. Lorsque, accroupi, il se rapproche d'un ennemi, sa démarche se fait plus lente et plus discrète. L'effet n'est que visuel, mais une fois de plus on a vraiment l'impression d'y être. L'intelligence artificielle a également été améliorée et les gardes ne lâchent pas le morceau avant de vous avoir débusqué. Ils sont d'ailleurs pourvus de lampes de poche, histoire de vous repérer alors que vous vous imaginiez à l'abri dans l'ombre. On regrettera juste que parfois ils ne remarquent pas Sam alors qu'il se détache notablement devant une zone claire ou qu'ils ne soient pas plus étonnés de voir une arme traîner par terre en pleine lumière. Je sais, je pinaille.

Le tas de cadavres est une des spécialités de la maison dans les jeux d'infiltration.





C'est ici qu'on fait sécher les Splinter Cell usagés.

Tuer c'est bien, avec le sourire, c'est mieux.

Plaisirs de groupe

Vous l'avez compris, le mode solo est un des gros points forts de Chaos Theory. Imaginez maintenant qu'il fait presque figure de parent pauvre à côté du mode multi. Si, si, c'est possible. Les développeurs de Montréal ont implémenté un mode coopératif franchement jouissif. Tout l'aspect net, tranchant, efficace du solo est ainsi décuplé quand on est épaulé par un partenaire talentueux. Ah, fallait nous voir avec Caféine, planqués chacun d'un côté d'une porte à attendre l'entrée d'un garde loin de se douter de ce qui allait lui tomber sur le râble. Par contre, n'hésitez pas un seul instant à faire le tutorial, sans quoi vous passerez pour Dumb et Dumber en collants noirs. En effet, pour les actions en coopération (courte échelle, rappel, projection, etc.) il faut un peu de pratique pour ne pas avoir l'air ridicule. On regrettera juste qu'il n'y ait que cinq cartes différentes. C'est vraiment léger. À l'inverse, on apprécie d'en trouver une douzaine pour le mode Versus, développé par le studio français, soit quatre de plus que pour Pandora Tomorrow. C'est également le moteur de ce dernier que les développeurs ont décidé d'utiliser, plutôt que celui de Chaos Theory, afin de se consacrer au gameplay plutôt qu'à la technique. Mouais, si le résultat n'était pas aussi convaincant, j'aurais presque eu un doute sur la légitimité de cette excuse. Malgré les graphismes un peu en retard, les développeurs ont réussi à sublimer le plaisir du multi (si vous avez eu l'occasion d'essayer la bêta publique disponible sur Internet il y a quelque temps, vous savez de quoi je parle). Nouvelles cartes, nouveaux modes de jeu (disk hunt, story, deathmatch), nouveaux mouvements tirés du coopératif, nouvelles armes (notamment un fusil à pompe pour les mercenaires), nouveaux gadgets (comme la combinaison d'invisibilité de l'espion), mais surtout, un level design étudié, pensé, calculé, équilibré. Chaque carte comporte des dizaines de passages pour les espions, les objectifs sont tous éloignés, mais malgré tout suffisamment proches dès lors qu'on commence à appréhender le gameplay. Pour faciliter l'apprentissage des mécanismes de base, on peut visiter les niveaux et suivre des tutoriaux.
Une carte de test sanctionnera vos acquis pour être sûr que vous avez suffisamment de technique pour survivre sur le Net plus de quelques secondes. Un mal nécessaire, croyez-moi.
À condition de réussir à rentrer dedans, Chaos Theory est un jeu somptueux, graphiquement superbe, doté d'un gameplay réglé comme du papier à musique et d'une ambiance absolument géniale. Pour peu qu'on soit fan d'infiltration et qu'on ne rechigne pas à lire un bouquin de Tom Clancy, on ne peut qu'être comblé au-delà de toutes attentes.
Et au pire, le multijoueur à lui seul mérite le détour.

Bishop



On peut pirater tous les terminaux possibles et imaginables.

Téléachat



Avec sa lame en acier inoxydable antireflet, le coupe-coupe 3000 est la solution de dernier recours du mercenaire sur le terrain. Conçu pour couper tous types de matériaux, il tranchera avec la même facilité le plastique que les gorges. Si vous en commandez un dans les 24 heures, nous vous offrons une pierre à aiguiser et un chiffon spécialement conçu pour le nettoyer après usage.



Le pistolet SC est le meilleur ami du mercenaire sur le terrain. Robuste, léger, discret, équipé d'un silencieux et de son module EEV indispensable pour brouiller lumières et caméras à distance, vous ne pourrez plus vous en passer après l'avoir essayé. Cette arme d'exception est livrée dans son coffret inox avec un kit de nettoyage, deux gâchettes de remplacement et un holster gravé à vos initiales. Disponible en deux coloris : noir et argent.



Redoutable fusil mitrailleur doté d'une lunette de visée et d'un lance-gadget, le SC 20K est spécialement conçu pour résister à tous les environnements imaginables. Attention, s'il est possible de tirer en rafales, nous vous conseillons plutôt son mode coup par coup, nettement plus précis. Ce modèle est vendu avec deux chargeurs supplémentaires et deux gadgets au choix et décliné en trois versions : standard, sniper ou fusil à pompe.

En Deux Mots

Splinter Cell Chaos Theory est un jeu comme on aimerait en voir plus souvent : pensé, étudié, travaillé, abouti. Son scénario bien écrit fait vivre une histoire intéressante, le gameplay est une ode au plaisir et le multi est simplement ahurissant. Bien sûr, ses détracteurs lui reprocheront sûrement son gameplay linéaire, mais c'est un choix assumé par ses créateurs. Du coup, c'est sans hésiter qu'ils nous offrent un des meilleurs titres du moment.

- + Humour
- + Level design
- + Modes multi
- + Quel trip !
- − Quelques incohérences visuelles
- − Grosse config nécessaire

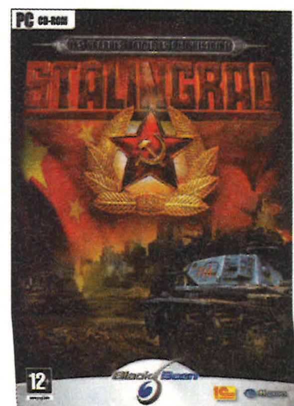
9 TECHNIQUE
9 ARTISTIQUE
9 INTÉRÊT



STALINGRAD,
LA BATAILLE QUI MARQUA
LA CHUTE DU IIIe REICH !

"Stalingrad s'affirme immédiatement comme
le digne successeur de Blitzkrieg"

PC JEUX



agence-samourai.com

stalingrad.blackbeangames.com











Chaque navire transporte une cargaison bien visible, qu'on peut faire cramer en tirant dessus.

Vous avez déjà entendu parler des sous-marins nucléaires ? Des merveilles technologiques puissamment armées, pratiquement indétectables, qui peuvent patrouiller pendant des mois en ne remontant à la surface que le temps de lancer quelques salves de missiles. Eh bien, ne rêvez pas : dans Silent Hunter 3, vous devrez vous contenter de vieux rafiots qui avancent avec des gros diesels, dont les maigres batteries ne permettent de garder la tête sous l'eau que quelques heures et qui implosent en faisant SHBLOUB dès qu'ils descendent un peu trop bas. Mais ne vous inquiétez pas, c'est très amusant quand même. Faites moi confiance, signez là… voilà. Merci. Bienvenue dans la Kriegsmarine ! Votre nouvelle vie commence ici. Intrépide commandant de U-Boot, vous combattez fièrement pour la victoire de l'Allemagne nazie. En tant que tel, vous avez environ 25 % de chance de ne pas être brûlé vif, asphyxié, noyé et/ou broyé par la pression. Une fantastique aventure humaine vous attend : partagez votre intimité avec une cinquantaine de marins poilus, entassés pendant des semaines dans un cercueil d'acier poisseux. Et quel confort : une couchette pour deux, pas de douche ou de lessive, vous allez vite comprendre pourquoi tout le monde ici porte des sous-vêtements noirs.

TOUT PUBLIC | INTERNET 4 | LOCAL IP/IPX 8

Config minimum CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Ubi Soft
Développeur Ubi Soft/Roumanie
Texte et voix en anglais dans la version testée

Le poste de commandement est entièrement modélisé en 3D et se balance au rythme des vagues.



Silent Hunter 3

GERMAINS EN CONSERVE

VOUS AIMEZ NOYER DES ANGLAIS ? FRAPPER VOS SUBORDONNÉS ET LEUR GUEULER DESSUS EN ALLEMAND ? TORPILLER DES PAQUEBOTS NEUTRES CHARGÉS DE FEMMES ET D'ENFANTS ? EN PRINCIPE, SI VOUS ÊTES NORMAL, VOUS AVEZ RÉPONDU OUI À TOUTES CES QUESTIONS. SILENT HUNTER 3 EST DONC FAIT POUR VOUS.

Accrochez-vous, ça va secouer !



Les sous-marins, ça pue

Les conditions de vie idylliques à bord des U-Boot ont inspiré de nombreux récits d'aventure, à commencer au cinéma par les films Das Boot (« la godasse »), ou U-571 (« la honte »). Bonne surprise donc, l'excellent moteur graphique de SH3 permet de retrouver l'atmosphère épaisse des submersibles de l'époque (l'odeur en moins) : c'est étroit, oppressant et ça ne donne pas envie d'y passer ses vacances. L'interface, un peu déroutante, a sans doute été développée par des « claustrophobistes » professionnels : voyant par les yeux du capitaine, on se déplace d'un poste à l'autre, difficilement et en se cognant partout. Au début, on se perd facilement à bord, on ne trouve plus le placard où est rangé l'officier sonar et on cherche en vain la radio pour envoyer un appel de détresse.
Et tout cela alors que le bateau est encore à quai… Heureusement, les vidéos du tutorial aident à s'y retrouver. Une fois qu'on a pris le coup de main, qu'on a démarré les moteurs et qu'on a pris le départ sous les acclamations de la foule venue nous encourager, fanfare à l'appui, il ne reste plus qu'à trouver la sortie du port. Au départ de certaines bases ça peut être vraiment coton : en effet, réussir à prendre le large sans plier l'avant du bateau sur une jetée en béton est étonnamment

La guerre en solo

Historiquement, les Allemands employaient fréquemment la tactique des Wolfpacks : quand un submersible repérait un convoi, au lieu d'attaquer immédiatement il le prenait en filature et signalait sa position par radio. Le Q.G. à terre centralisait les infos et déplaçait les unités du secteur afin d'organiser une attaque simultanée, parfois avec une meute d'une dizaine de « loups gris » ou plus, pour déborder d'un seul coup les défenseurs. Cette méthode redoutable faisait des ravages, son point faible étant les incessantes transmissions radio : d'où l'importance stratégique de la machine à crypter Enigma, une page fameuse de l'histoire des ordinateurs. Autre exemple de coordination, des sous-marins ravitailleurs spéciaux permettaient de réarmer les submersibles au milieu de l'océan, pour leur éviter d'avoir à revenir à leur base trop souvent pour refaire le plein. Manque de bol, contrairement à ce que promettaient les développeurs, ces caractéristiques essentielles de la Bataille de l'Atlantique semblent absentes de SH3 : alors les gars, on se réserve pour une future extension ?

Les pings incessants des sonars s'efforcent de vous rendre dingue.





Le système « Hérisson » est un mortier multiple à 24 projectiles, redoutable contre les U-Boots à faible profondeur.

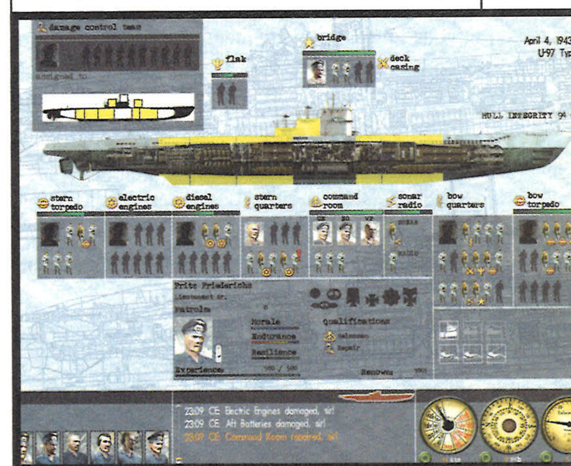
MAIS-TU-VAS-COU-LER-A-LA-FIN ?!!

long et frustrant, d'autant plus que les cartes de navigation automatique du jeu sont bien trop imprécises pour que des détails aussi petits y figurent.

Torpilles sous l'Atlantique

Une fois en haute mer, votre but est de fouiller l'océan pour envoyer par le fond un maximum de pétroliers et autres transports de troupes à destination de l'Angleterre. Même si vous ne trouvez rien, vous devez rester vigilant en permanence, car pour les U-Boot, le plus grave danger vient des airs. Obligé de passer le plus clair de votre temps en surface pour faire tourner votre diesel, vous pouvez à tout moment être surpris à découvert par un bombardier équipé d'un radar. Vous ne pourrez alors qu'essayer frénétiquement de plonger avant d'avoir pris un chapelet de bombes sur la gueule, ou bien d'armer vos canons de DCA et tenter de descendre l'emmerdeur sans vous faire trop perforer par ses mitrailleuses. Par tous les temps, de jour comme de nuit, il faut traquer patiemment les convois fantômes dont on vous signale parfois la position. Une fois une proie repérée, le U-Boot s'avance tout doucement et il enfile des pantoufles très épaisses pour se faufiler sans bruit. Pour tout l'équipage, le silence total est de rigueur : interdiction de tirer la chasse d'eau, de ronfler, d'éternuer ou de jouer de la trompette. Naturellement la torpille est l'arme de prédilection, mais sans système de guidage il faut tirer à très courte portée pour éventrer sa cible à coup sûr. Au niveau de réalisme maximum, on vous demande de calculer vous-même la solution de tir. Pour cela, il faut relever la hauteur apparente des mâts d'un

C'est sur cet écran qu'on organise les rotations de l'équipage en fonction de leur degré de fatigue.



Un peu de technique

Simplement pour faire tourner le jeu, il faut au minimum une carte graphique supportant les vertex et pixel shaders 1.1. Bien entendu, pour bénéficier de tous les effets, il faudra une carte supportant DirectX 9. Et pendant que vous y êtes, un processeur au moins à 2 GHz et un petit Go de Ram ne seront pas de trop non plus…



Le calcul réaliste des trajectoires est plutôt compliqué... En bas à gauche, une caméra externe (désactivable) montre les évènements importants.

Si vous êtes repéré, vos ennemis peuvent appeler des renforts aériens à la rescousse.



navire pour établir la distance, évaluer l'angle relatif, sa trajectoire et sa vitesse, tout ça au pifomètre, souvent sous le feu des canons ennemis et alors que l'enfoiré zigzague dans tous les sens. Histoire de vous aider à vous concentrer, pendant ce temps-là les escorteurs se précipitent pour vous éperonner, ils vous arrosent copieusement au mortier et les pings incessants de leurs ASDICs s'efforcent de vous rendre dingue.

C'est bon de se sentir aimé

Hélas, l'I.A. de vos adversaires n'est pas exactement fulgurante. Par exemple, il arrive qu'un capitaine particulièrement fanatique échoue piteusement son croiseur sur une plage, parce qu'il n'avait pas remarqué, en vous fonçant droit dessus, qu'il y avait une île entre vos deux bâtiments. Oups. Pour économiser vos munitions, vous pouvez aussi tourner en rond autour d'un cargo : les obus qui pleuvent autour de vous vont lui attirer quelques sérieux problèmes de flottabilité. Les grenadages ne sont pas très convaincants non plus : ces abrutis tirent sur votre position actuelle, pas devant vous. Du coup si vous tracez, le temps que les charges de profondeur descendent à votre niveau, elles sont loin derrière. Pire encore : j'ai vu des destroyers exploser subitement, sans raison apparente. Toujours dans les déceptions, le multijoueur se limite à du coopératif contre l'I.A. SH3 propose aussi une petite gestion de l'équipage : « Chef, on est touché, qu'est-ce qu'on fait ? On répare le moteur électrique, on colmate les voies d'eau, on recharge les tubes lance-torpilles ? ». Malheureusement, la vitesse incroyable à laquelle nos petits gars effectuent des réparations en pleine mer me paraît sérieusement buggée (quatre secondes pour rafistoler un périscope tordu ?), ce qui enlève à peu près tout intérêt aux avaries. Sinon une fois rentré au port, vous pourrez distribuer croix de fer et autres colifichets aux moussaillons méritants, recruter des spécialistes renommés pour remplacer les tocards et les cadavres, ou encore customiser le sous-marin avec des équipements perfectionnés. Bref, tout ça est très sympathique, bien que le rythme général soit très lent (submersible oblige) et que quelques bugs ou omissions ternissent le tableau. Un bon jeu, très beau même s'il souffre de quelques problèmes de finition.

Atomic





Pour une raison très mystérieuse, le poste de veille est surnommé « la baignoire ».

En Deux Mots

TRÈS IMPRESSIONNANT VISUELLEMENT, SILENT HUNTER 3 A LE MÉRITE D'ACCROCHER AUSSI BIEN LES VÉTÉRANS SCOTCHÉS SUR ACES OF THE DEEP DEPUIS DIX ANS QUE LES DÉBUTANTS INTÉRESSÉS PAR LA PÉRIODE MAIS INCAPABLES DE CALCULER DE TÊTE UNE SOLUTION DE TIR. MAIS ALORS QUE LA NOTE DEVRAIT DÉPASSER ALLÈGREMENT LE 8/10, NOTRE VERSION DE TEST S'AVÈRE HÉLAS PLOMBÉE PAR QUELQUES BUGS GÊNANTS ET PAR UNE I.A. DES PLUS FANTAISISTES. ESPÉRONS QUE CES DÉTAILS QUI VIENNENT TOUT GÂCHER SERONT RAPIDEMENT CORRIGÉS...

- \+ Excellent moteur graphique
- \+ Réaliste mais accessible
- \+ La gestion de l'équipage
- − I.A. perfectible
- − Quelques bugs de dernière minute

Note	
8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

TOUT PUBLIC — INTERNET 255 (EN THÉORIE) — LOCAL IP/IPX 255 (EN THÉORIE)

CONFIG MINIMUM CPU 450 MHz, 64 Mo de Ram, Carte vidéo 16 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Nadeo/France
TEXTE ET VOIX en français



Non, non, ce n'est pas un bug graphique, on traverse ses adversaires...

Trackmania Sunrise

DROIT DANS LE MUR

SI VOUS ÊTES UN FAN DE TRACKMANIA, VOUS SAVEZ DÉJÀ SÛREMENT QUE SUNRISE A TOUT POUR VOUS PLAIRE. MAIS EST-CE QUE LE NOUVEAU JEU DE NADEO ARRIVERA À CONVAINCRE LES AUTRES ?



Comment se démarquer de la concurrence quand on a peu de moyens et qu'on veut sortir un jeu de course ? Facile, il suffit de proposer un gameplay différent. Celui de Trackmania Sunrise repose sur un facteur primordial : la perfection de votre conduite. Chaque virage, chaque tremplin, chaque looping doit être abordé de la meilleure manière pour maximiser votre vitesse et grignoter de précieuses secondes sur vos concurrents (réels ou virtuels). Bien que présents sur la piste, ces derniers ne vous gêneront que visuellement puisque le jeu ne gère pas les collisions. On a beau me dire que c'est fait exprès, que c'est tout l'intérêt de la chose, moi j'ai grandi avec Racing Destruction Set, Super Cars et Mariokart. Si je ne peux pas rentrer dedans, ça ne vaut pas le coup de faire la course avec.

Coucher de soleil

En solo, le jeu ne propose rien de neuf par rapport à Trackmania premier du nom. Oh bien sûr, le moteur graphique a été refait, trois nouveaux environnements sont disponibles, avec trois conduites différentes, des challenges inédits peuplent la campagne, les éditeurs ont plein de nouvelles options. Super. Les mécaniques de jeu n'ont pas évolué d'un poil et on retrouve les détails agaçants du premier, comme la progression bloquée par la réussite de la course précédente. Pour obtenir la médaille d'or, il faut décrocher un temps exemplaire sur des circuits où l'on n'a pas le droit à l'erreur. Autant jouer à la roulette russe, au moins quand on perd, on n'est pas tenté de recommencer. La partie construction, qui permet de bâtir ses propres circuits, est elle aussi indexée sur votre réussite. Bref, toutes les bonnes idées du jeu se traînent des boulets agaçants. Je ne vous parle même pas des musiques pourries ou de l'ergonomie des menus tellement c'est pitoyable. Quand on joue à Trackmania, on ne peut s'empêcher de se remémorer la bonne époque des jeux Amiga. Hormis son moteur 3D, tout rappelle les titres de cette vénérable machine : gameplay basique et mécanisme de jeu bateau. Dommage, on a pris l'habitude d'en avoir pour notre argent et s'éclater avec des produits plus évolués.

Bishop



Chouette, on peut faire des trucs moches.



Les graphismes sont plutôt réussis.

Un peu de technique

La configuration minimum est une bonne blague en soi. Prévoyez 1 GHz, de la Ram, et une carte graphique décente. L'éditeur nous a d'ailleurs laissé entendre qu'une GeForce 4 4200 ne permettait pas de faire tourner correctement Trackmania Sunrise et qu'il fallait envisager une upgrade...

En Deux Mots

Les fans seront certainement comblés par Sunrise. Ceux qui n'avaient pas été convaincus par Trackmania ne le seront pas plus avec cette mise à jour déguisée. Si vous ne connaissez pas la série, essayez la démo, vous accrocherez peut-être à son gameplay désuet. Moi, j'y arrive pas.

- \+ Quelques bonnes idées
- \+ Nombreux éditeurs
- − Mécanismes de jeu agaçants
- − Peu de vraies nouveautés

4 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT



Rugby 2005

S P O R T D E G E N T L E M E N ?



Les règles ont été simplifiées. Du coup, un plaquage à la gorge reste le meilleur moyen de provoquer un en-avant.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram (256 sous 2000 et XP), Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0c
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/Canada
TEXTE ET VOIX en français



En plus des licences liées aux compétitions, EA a obtenu celle des All Blacks. Avant chaque match, ils effectuent le Haka. Brrr...

PARENT PAUVRE DE LA GAMME « SPORT » D'ELECTRONIC ARTS, LE RUGBY A ENFIN DROIT À UNE SIMULATION DIGNE DE CE NOM. PETIT VOYAGE AU PAYS DE L'OVALIE, OÙ COHABITENT POÈTES À L'ACCENT CHANTANT ET BRUTES ASSOIFFÉES DE SANG.

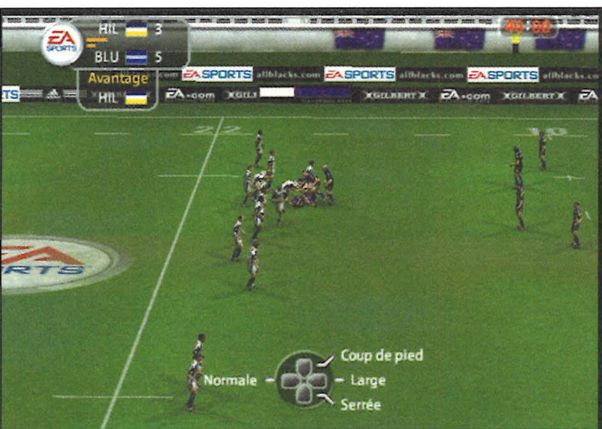


Le système des touches (trois boutons pour choisir le type de lancer, et trois autres pour sélectionner le sauteur) nécessite un sacré timing.

Le rugby est, dit-on, un sport de gentlemen joué par des brutes. Des brutes au langage fleuri, imagé... mais qui ne mâchent pas leurs mots une fois sur le terrain.
Il faut avouer que ce n'est pas évident sans les dents, car il s'en passe des choses sous la mêlée.
Des uppercuts faisant voler les molaires, des oreilles mâchouillées comme un chewing-gum, des doigts qui se perdent dans les narines adverses... Dans ma prime jeunesse, je me souviens avoir été conquis par le monde de l'Ovalie. Des rêves plein la tête, je m'étais donc rendu à mon premier entraînement. À l'époque, j'avais le physique d'un demi de mêlée, vif et alerte, et non celui d'un pilier de bar plus habitué aux troisièmes mi-temps. Mais quand j'ai compris que mon rôle serait celui du gringalet à qui tous les gros voulaient faire la peau, le doute m'a envahi. « Ne t'inquiète pas, m'avait assuré l'entraîneur. Tu es plus rapide qu'eux. » Et naïvement, je l'ai cru. Reste qu'au premier plaquage, assené par un mec faisant deux fois mon poids, j'ai compris mon erreur... et ma douleur. Une fois à terre, la moitié de mes adversaires se sont rués sur moi avec cette délicatesse qui caractérise Caf' quand on lui rend un texte bourré de fautes d'orthographe. Fini les rêves de gloire ! Si un jour je soulève le Bouclier de Brennus, ce sera dans un jeu vidéo. Je veux bien être naïf, mais stupide, certainement pas. Et puis, les oreilles en chou-fleur et le nez en patate, ça ne plaît pas aux filles, paraît-il.

Seule manque la Licence IV

Il y a un an, Electronic Arts réussissait un véritable exploit avec Rugby 2004 : celui d'éditer un jeu plus mauvais que le précédent (1/10 dans Joy, rappelons-le), sorti pourtant trois ans plus tôt. « Le budget qui nous avait été attribué pour ce titre était le même que celui de la vidéo d'intro de FIFA, s'excuse Andrew Wilson, le producteur du jeu.



Sur les regroupements, à l'aide du pavé directionnel, on peut actionner un schéma tactique. Histoire de varier les plaisirs...

Parfois, les esprits s'échauffent sur un terrain. Un peu comme dans nos bureaux, les jours de bouclage !



Cette année, on a nous donné les moyens de nos ambitions. » Les développeurs australiens ont donc rallié le Canada et squatté les locaux d'EA Sports. Sur place, ils ont bénéficié de l'aide des membres des autres équipes, celles à qui l'on doit la série des Madden et des FIFA notamment. Et le résultat s'en ressent. En effet, le jeu n'a plus rien à voir avec son aîné. Les joueurs ont bénéficié d'un lifting des plus réussis qui change tout. Les stars du rugby sont reconnaissables au premier coup d'œil et leur animation s'avère criante de vérité. La violence des chocs se révèle, par ailleurs, bien retranscrite. Bref, cette fois, les amateurs de rugby ne pourront pas crier au scandale, même si les règles plutôt complexes de ce sport ont été quelque peu simplifiées (absence de mauls pénétrants, de diverses fautes...) pour toucher un public encore plus large que les épaules de Vincent Moscato. D'autant que les licences sont légion. Seule manque la licence IV, pour la troisième mi-temps ! L'abondance de compétitions (Coupe du monde, Tournoi des VI Nations, Super 12...) et une prise en main intuitive (à condition d'avoir une manette type PS2, avec deux sticks et quatre gâchettes) assurent à ce titre une bonne durée de vie. Sans oublier, bien sûr, l'inévitable mode Carrière, qui vous permet de prendre en main la destinée d'un club de seconde zone.

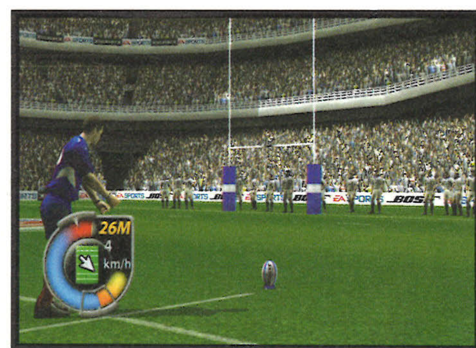
Ce petit supplément d'âme...

EA transforme donc de belle manière un essai contestable et contesté. Mais puisque les développeurs ont allègrement pioché dans les autres séries signées EA Sports, on était en droit de s'attendre à mieux. En effet, le rugby ne se résume pas à une poussée en mêlée, à un coup de pied bien ajusté et à un débordement le long de la ligne de touche. Quand les esprits s'échauffent, après des contacts plus virils que corrects, il aurait été sympa d'en venir aux mains, comme dans NHL par exemple. Car c'est aussi ce qui fait le charme du rugby ! Sur un tampon digne du Jonah Lomu ou du RER B, on regrette aussi de ne jamais voir la moindre arcade exploser. Mine de rien, ça fait partie de ce que vous voyez à la télévision... Et qui a eu l'idée de piquer l'éditeur de FIFA, alors qu'il s'agit certainement du plus mauvais de toute la gamme EA Sport ? On aurait préféré – et de loin – celui de Tiger Woods. Idem pour le mode Carrière, aussi profond que les citations de Jean-Claude Van Damme, et pour les schémas tactiques, dont le nombre équivaut à son nombre de neurones encore actifs.
De ce côté-là, il aurait fallu pillé l'excellent Madden, ses playbooks, sa liberté d'action et sa radio commentant « en direct live » la moindre de vos décisions. Faute de concurrents sérieux, Rugby 2005 reste toutefois la meilleure simulation du genre. Prise en main rapide, plaisir de jeu immédiat, réalisation impeccable... Mais ce jeu manque encore de sang, de testostérone... De « ce petit supplément d'âme », comme chantait France Gall. Quoi ? Vous vous attendiez peut-être à ce que je cite Nietzsche. Raté.

Socrates

Un peu de technique

Mention spéciale pour les commentaires du duo Éric Bayle-Philippe Sella et les explications de l'arbitre perceptibles malgré une foule en délire. Côté gourmandise, rien de bien problématique : une machine qui dépasse le gigahertz, 512 Mo de Ram et une vieille GF4 Ti4200 suffisent pour jouer confortablement. La configuration minimum de l'éditeur est une fois de plus bien optimiste...



Les pénalités et les transformations utilisent un système vu, revu et surtout d'une simplicité enfantine.



À tout moment, on peut activer le ralenti. Votre adversaire a la haine... Mais l'important, ce n'est pas la chute. C'est l'atterrissage !

En Deux Mots

BIEN MEILLEUR QUE SON AÎNÉ SORTI L'ANNÉE DERNIÈRE, RUGBY 2005 BÉNÉFICIE D'UNE RÉALISATION DIGNE DE CE NOM. MAIS DIVERS DÉFAUTS ET QUELQUES LACUNES SUBSISTENT ENCORE, DES POINTS NOIRS QUE L'ON AIMERAIT VOIR GOMMER POUR TRANSFORMER CE BON PETIT JEU EN HIT INCONTOURNABLE.

- + Prise en main immédiate
- + Modélisation « proprette »
- + Abondance de licences
- − Manque de variété
- − Absence de bagarre
- − Pas une goutte de sang !

7 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Act of War

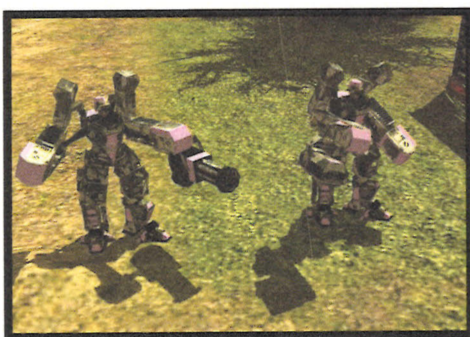
STRATÉGIE EXPLOSIVE

Direct Action





EUGEN SYSTEMS, VOUS CONNAISSIEZ ? MOI NON PLUS. POURTANT AVEC ACT OF WAR : DIRECT ACTION, CE MODESTE DÉVELOPPEUR PARISIEN CRÉE LA SURPRISE DE CE DÉBUT D'ANNÉE. QUE VOUS AIMIEZ LES FRAPPES NUCLÉAIRES MASSIVES OU LES INFILTRATIONS EN FINESSE, CE JEU EST FAIT POUR VOUS. VIVE LE BOURRINAGE SUBTIL !



Les redoutables armures SHIELDs peuvent changer d'arme en fonction des besoins.



Quand des terroristes se cachent dans un vieux musée pourri, faut pas hésiter à envoyer les A-10.

Et BOUM, tout un étage nettoyé !







CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo avec support T&L
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Eugen Systems/France
TEXTE ET VOIX en français

Les Américains aiment la guerre, c'est bien connu. La preuve : ils ratent rarement une occasion d'aller se battre à droite et à gauche. Dès que la Démocratie est en danger, on peut toujours compter sur eux, que ce soit pour libérer le Vietnam du communisme, libérer l'Europe du nazisme ou libérer l'Irak de son pétrole. Malheureusement, l'une des plus amères frustrations de ces grands guerriers est de toujours devoir se déplacer chez les autres, sans jamais avoir la joie de pouvoir jouer à domicile, sous le regard ému de leurs familles. Au point que la dernière fois qu'ils ont organisé une guerre chez eux, personne n'est venu et il a fallu qu'ils la fassent entre eux, tout seuls. Heureusement, les Français d'Eugen Systems viennent enfin réparer cette grave injustice puisque dans Act of War, le centre-ville de Washington peut à son tour goûter les joies des bombardements chirurgicaux.

Techno-thriller = paranoïa

Bien sûr, il fallait trouver un prétexte vaguement plausible à ce feu d'artifice politiquement délicat, ce sont donc les talents très particuliers de l'écrivain militariste Dale Brown qui ont été mis à contribution.
Dès l'installation du jeu le ton est donné : pendant que quelques gigas de données sont patiemment transférés sur le disque dur, une vidéo plein écran nous présente un futur que l'on n'imagine que trop facilement. Pas besoin de Tiberium dans cet univers-là : juste une pénurie générale de pétrole, secrètement organisée par un consortium énergétique qui fait la pluie et le beau temps sur le marché des hydrocarbures. Les tarifs de l'essence ont triplé et les concurrents qui cherchent à casser les prix sont harcelés par de prétendus éco-terroristes qui font sauter les raffineries pour protéger Mère Nature. À la tête de forces spéciales dirigées par la Maison Blanche, le joueur doit d'abord faire face à des raids désorganisés d'assassins fanatiques, puis à des opérations de terreur et de sabotage de plus en plus ambitieuses. Ce n'est qu'après une attaque monstrueuse sur San Francisco que la véritable puissance de l'ennemi se dévoile : bien plus qu'un simple gang de malfrats, on affronte une multinationale richissime, dotée de complicités

Le Bon

Première des trois factions jouables en multijoueur, la Task Force Talon est équipée d'armes hi-tech : drones télécommandés, blindés modulaires ou exosquelettes hérissés de Gatlings et de roquettes. Extrêmement polyvalentes, ces unités peuvent permuter leurs armements et s'adapter en deux secondes à leurs adversaires directs, un atout considérable. En revanche cette souplesse se paye par un besoin permanent de microgestion : si vous n'êtes pas tout le temps en train de les materner, elles perdent leur avantage et ne font plus le poids.



Les tanks invisibles Akula et les DCA mobiles Tunguska forment une paire très difficile à contrer.

Si vous aimez la Stratégie Temps Réel, vous aimerez Act of War.





Le merveilleux Multiple Launch Rocket System, capable d'arroser une cible avec 7728 grenades M77 en moins de 60 secondes.

Act of War, c'est aussi du grand jeu d'acteur.



au plus haut niveau et des technologies militaires les plus avancées. Entre chaque mission, la menace se dévoile par le biais de nombreuses cinématiques, un mélange diversement inspiré d'images de synthèse et de prises de vues avec de vrais acteurs. Même si le résultat final n'est que du niveau d'un téléfilm, un effort de présentation aussi considérable mérite un coup de chapeau.

Non à la guerre !

Pratiquement inconnu jusqu'ici, Eugen Systems a développé pour Act of War l'un des moteurs 3D les plus impressionnants à l'heure actuelle. Il permet de dévaster des villes et des complexes industriels d'une superficie énorme, le tout avec un luxe de détails qui n'a rien à envier à un Codename Panzers. Sauf que là où les autres jeux de stratégie en 3D temps réel proposent généralement un maximum de deux ou trois douzaines d'engins contrôlables à la fois, Act of War n'a aucune limite au nombre d'unités affichées. Dès le début de la première mission, on voit à l'écran une bonne centaine de manifestants pacifistes qui s'excitent, sur l'ensemble du niveau il doit y en avoir des milliers. Je ne vous raconte pas le carnage quand on commence à tirer dans le tas… Le spectacle est d'autant plus magique qu'entre les ombres et reflets du soleil, on peut voir les façades des immeubles qui explosent et se répandent dans la rue aux endroits exacts où des munitions hautement explosives les ont transformées en pluie de gravats incandescents. Quelques salves d'obus de 155 mm et hop, c'est tout un pan du Smithsonian Institute qui s'enflamme en carbonisant tous ses occupants. C'est féerique.

Pétrole contre pourriture

Évidemment, le jeu ne se limite pas aux plaisirs simples de l'urbanisme avec du gros calibre, il y a toute une stratégie là-dedans. Avant de pouvoir tout casser, vous devez vous payer un arsenal. Pour ça vous avez besoin d'exploiter des ressources, au nombre de trois. La première, le pétrole, demande un gisement,

La revanche du grunt

L'une des qualités d'Act of War, c'est l'utilité permanente de l'infanterie. On pourrait croire à tort que les fantassins sont obsolètes sur un champ de bataille moderne : trop vulnérables à l'artillerie et aux mitrailleuses, sans parler de simplement se faire écraser par les tanks. Tout cela est exact, mais la piétaille dispose elle aussi d'armes automatiques, de snipers anti-véhicules, de mortiers et de toute une panoplie de missiles anti-chars ou anti-aériens. Cette puissance de feu augmente encore quand on sait que ces petits fourbes peuvent s'embusquer derrière les arbres ou dans les bâtiments, où non seulement ils sont invisibles mais en plus l'effet de surprise leur permet de doubler les dégâts infligés. Cumulé avec le nombre virtuellement illimité d'unités présentes sur la carte, ce qui permet d'en éparpiller partout, ça signifie qu'un hélico survolant une forêt peut à tout moment se faire flinguer par un SA-7 qui traînait dans le coin. De même, il est fortement déconseillé à des tanks de s'aventurer dans des ruelles sans se faire ouvrir la route par des copains à pied. En effet, non seulement trois types qui rampent sont beaucoup plus discrets qu'une colonne de T-80 mais en plus, ils peuvent entrer dans chaque maison et liquider ses défenseurs au corps à corps. D'ailleurs si vous voulez prendre une banque, vous n'avez pas le choix. Si on ajoute que les bidasses sont les seules unités capables de faire des prisonniers et qu'ils disposent de nombreux moyens de transport offensifs (4x4 rapides, blindés légers ou hélicos pour attaquer par les toits), on aurait bien tort de les sous-estimer.



L'infanterie mécanisée apporte souvent un soutien précieux.



Act of War possède l'un des moteurs 3D les plus impressionnants à l'heure actuelle.

Un peu de technique

Forcément, avec des graphismes pareils, 512 Mo de Ram sont un peu insuffisants. J'ai tenté le coup pour voir, et ça swappait tellement que j'ai été obligé de baisser le niveau de détail des textures à « medium ». Avec avec 1 Go de mémoire vive, une 9800 Pro et un Athlon 2 GHz, ça tourne à fond sans problème.



Oh pardon, j'ai pas fait exprès !

La Brute

Calquée sur son modèle réel, l'US Army du jeu est composée d'unités militaires standard, peut-être un peu trop statiques mais en tout cas très résistantes et alignant une puissance de feu considérable. Conçue pour l'emporter dans un choc frontal, elle est dotée d'énormes moyens aériens offensifs (Apaches, F-15, A-10 et B-2), tandis qu'au sol ses chars lourds Abrams et ses MLRS sont des adversaires classiques mais néanmoins redoutables.



Les lignes de vue sont bloquées par les obstacles, mes soldats ne savent donc pas ce qui les attend dans la rue derrière la maison.

une raffinerie et une noria de transporteurs qui font la navette entre les deux. Si vous vous sentez d'humeur tchétchène, vous pouvez aussi transformer vos camions citernes en bombes roulantes, puis les envoyer se suicider sur les checkpoints adverses. Mais n'en abusez pas, l'essence coûte trop cher pour jouer avec. La deuxième façon de gagner du cash est très pragmatique : elle consiste à envoyer vos commandos attaquer des banques et à piller leurs coffres débordant de lingots d'or. La mise à sac peut prendre longtemps, mais si personne ne vient vous contester le magot c'est la méthode la plus simple. La troisième technique est complètement farfelue, mais c'est une grande trouvaille de gameplay : il suffit de capturer des soldats blessés, pilotes abattus et autres otages juteux, pour les retenir dans des camps de prisonniers. Une fois enfermés à Guantanamo, vos captifs vous rapportent en permanence une somme d'argent limitée mais continuelle, ainsi que des informations opérationnelles. Bonne affaire : quand les puits sont à sec et les banques à découvert, collecter des rançons est la seule façon de continuer à financer la guerre. Conséquence : on y réfléchit à deux fois avant d'envoyer des blaireaux en direction des geôles adverses, parce qu'un rush mal calculé peut coûter très cher à long terme.

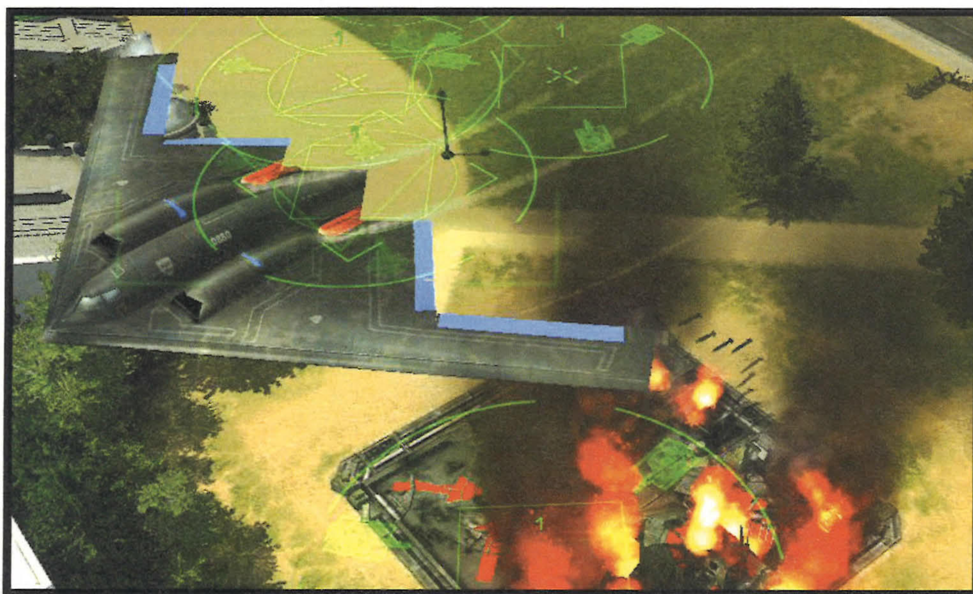
Déboîtage de tronches entre amis

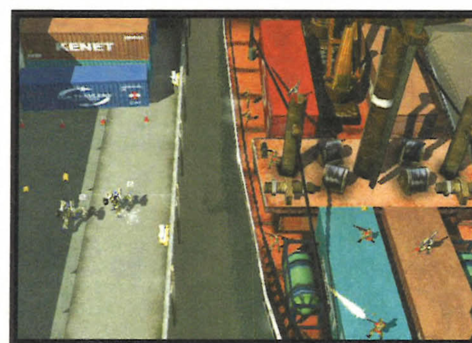
En plus de sa campagne solo, très scriptée et qu'on boucle pépère en quinze heures, Act of War c'est surtout des batailles rapides contre des joueurs humains ou électroniques. Attention : relativement lente et stupide contre un débutant, l'I.A. réglée au maximum devient alors capable d'organiser des blitz simultanés sur plusieurs fronts avec des chars et des fantassins qui



Pendant que ces Apaches s'acharnent sur mes blindés, ils se font tirer comme des pigeons par mes lance-missiles planqués dans l'immeuble...

Les bombardiers furtifs B2 sont très utiles pour frapper les points vitaux d'une base ennemie.





Les chevrons jaunes indiquent des unités expérimentées, donc plus puissantes.



Le Truand

Internationale du crime, le Consortium s'appuie au départ sur une armée du Tiers-Monde : des miliciens de mauvaise qualité mais nombreux, upgradables à tout moment avec des RPG et des lance-grenades. Bref, l'idéal pour couvrir du terrain et mener une guérilla. Par la suite on découvre que ces terroristes pouilleux disposent aussi de soldats invisibles et de tanks furtifs armés de Rail Gun. Ils peuvent également faire dégringoler du ciel des répliques de la station MIR fourrées au virus Ebola, et croyez-moi, ça déménage.

s'appuient mutuellement. Ça faisait longtemps que je n'avais pas pris des dérouillées aussi sévères...Les dix-sept maps multi peuvent accueillir de deux à huit participants, pour des affrontements sans merci au cœur des métropoles américaines, les déserts d'Afrique du Nord ou d'immenses forêts russes. Le rythme est très rapide et c'est là que l'interface, tout à fait standard, montre un peu ses limites face à autant d'unités à contrôler simultanément. On manque un peu de recul et on se perd parfois dans la mêlée, mais après tout c'est le genre qui veut ça. De plus, les problèmes de gestion de troupes trop nombreuses ou qui réclament l'attention directe du joueur font partie intégrante de l'équilibrage du jeu : si un prototype est surpuissant mais qu'il faut s'en occuper en permanence pour qu'il fonctionne à plein, c'est qu'il n'est peut-être pas si surpuissant que ça. Servi par une bande-son efficace, un doublage professionnel, des graphismes au top et un gameplay parfaitement équilibré, Act of War : Direct Action s'impose sans mal comme le meilleur Command & Conquer-like du marché.

Atomic

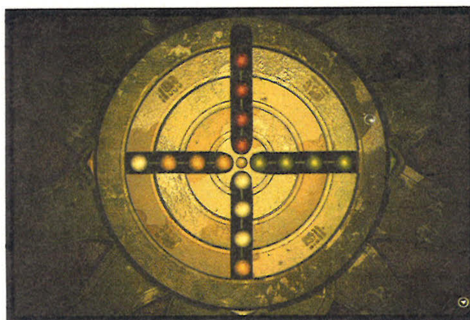
En Deux Mots

Un gameplay qui synthétise ce qu'on trouve de mieux dans ce domaine, un gros travail d'équilibrage, une technique et des graphismes irréprochables, une présentation soignée : on voit que Blizzard a fait école. Pas de révolution ici, juste un très bon jeu, solide et bien conçu, créé par des fanatiques du genre. Si vous aimez la Stratégie Temps Réel, vous aimerez Act of War.

- + Gameplay très riche et bien équilibré
- + Très bons graphismes
- + Pas de limite d'unités
- + Gros effort de présentation
- − Gros embouteillages
- − Pathfinding parfois capricieux

8	Technique
8	Artistique
9	Intérêt

LES AVENTURIERS VIRTUELS SONT DES GENS BIZARRES. DONNEZ-LEUR UN INVENTAIRE ET QUELQUES CASSE-TÊTE, ET ILS SONT CONTENTS. LE SCÉNARIO, LA RÉALISATION ? SECONDAIRE TOUT ÇA. VU COMME ÇA, NI.BI.RU. SE QUALIFIE FACILEMENT.



Alors celui-là, il m'a bien pris la tête.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 400 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 16 Mo
ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR Unknown Identity/République Tchèque
TEXTE ET VOIX en français

Un peu de technique

Prévoyez 2 GHz minimum, 512 de Ram et une bonne carte 3D, genre 128 Mo pour Ni.Bi.Ru. Non, je déconne. Videz votre poubelle dans une tour vide et ça fera tourner le jeu. Au fait, Alt-tab ne fonctionne pas, mais c'est vraiment pour dire quelque chose.

Ni.Bi.Ru.

AVENTURES FARFELUES

Sur la piste des dieux Mayas

Étrange, me voilà mort ! Me serais-je trompé dans mes calculs ?

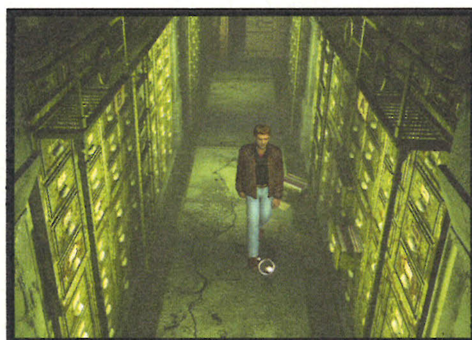


Je ne sais pas si vous êtes au courant, mais l'humanité fut un jour l'esclave d'une race extra-terrestre venue d'une planète pas si lointaine que ça. Enfin, ça dépend, elle ne se rapproche qu'une fois tous les 3600 ans. Sérieux, le mythe de cet astre à l'orbite facétieuse existe vraiment et on trouve des personnes qui y croient réellement. Pas les développeurs de chez Unknown Identity, du moins je l'espère pour eux, mais cette histoire à dormir debout leur a inspiré un jeu assez porté sur l'ambiance Indiana Jones, avec ancien labo nazi, technologie inconnue et temples mayas. Malheureusement, la fin manque franchement de pêche. De plus, le personnage principal, un jeune archéologue du nom de Martin Holan (et non pas Mystère...) ne possède clairement pas le charisme d'un Harrison Ford. Pourtant un type capable de mentir effrontément à tout le monde ou de trafiquer des reliques inestimables pour arriver à ses fins mérite ma sympathie. Sans compter son idée d'attacher un bâton de dynamite à un rat pour exploser une porte. Là, je me suis dit que ce garçon avait du potentiel.

Ni.Bon.Ni. Mauvais

Ni.Bi.Ru. provient du même moule que The Black Mirror (Joy n°153) et ça saute aux yeux dès les premiers screens. Mêmes graphismes sympas, mais légèrement vieillots, aux teints bizarrement sordides. Même design étonnant et complètement irréaliste, qui situe l'histoire, normalement contemporaine, dans des lieux et des époques indéterminables. Mêmes personnages en 3D pas très convaincants, même s'ils se sont améliorés un poil. Une interface identique, un gameplay idem (et correct), avec parfois ce besoin d'attendre qu'un évènement se produise. L'aventure s'avère assez longue, mais pas très difficile : je me suis retrouvé bloqué deux fois. La première en début de partie, pris par surprise par une énigme inattendue. La deuxième fois, il s'agissait d'un détail raté dans le décor... Un ou deux autres puzzles m'ont donné un peu de fil à retordre, mais dans le bon sens du terme. Côté « aventure », on se lasse de faire le larbin pour tous les PNJ pendant que le scénar part en sucette à coups d'événements improbables, mais ça, c'est le métier qui rentre. Alors bon, Ni.Bi.Ru., pourquoi pas ?

Fumble



« Les archives ! Alors voyons voir... A, B, C... Arche d'alliance ? Non, c'est pas ça. »

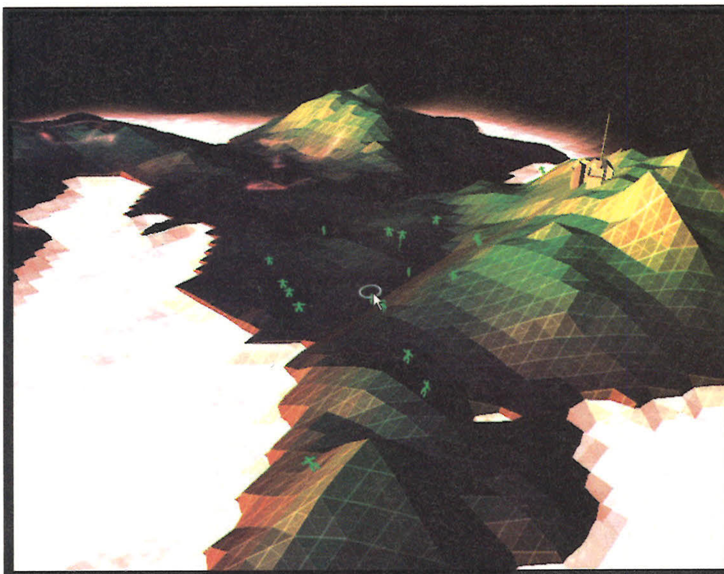
En Deux Mots

L'ambiance de The Black Mirror, qui masquait pas mal de défauts, ne se renouvelle pas dans Ni.Bi.Ru. Cependant, ce jeu reste agréable à jouer. Pour les accros du genre et peut-être pour les autres.

- \+ Quelques énigmes efficaces
- \+ Le rat-dynamite
- − Trop facile
- − Un poil incohérent

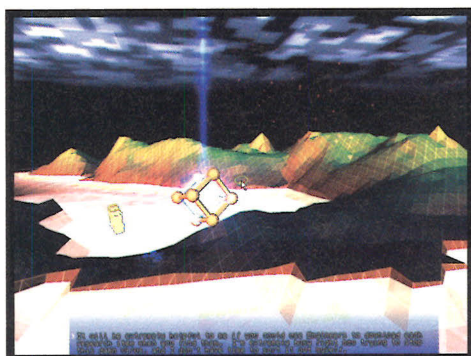
4	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

UNIQUEMENT DISPONIBLE SUR LE NET, VOICI DARWINIA, NOUVEAU DÉLIRE DES DÉVELOPPEURS D'UPLINK, À TRENTE-SIX GALAXIES DES CONTRAINTES IMPOSÉES PAR LES GROS ÉDITEURS. LE PLUS BEAU, C'EST QUE C'EST UNE JOLIE RÉUSSITE.



Darwinia

AIR FRAIS

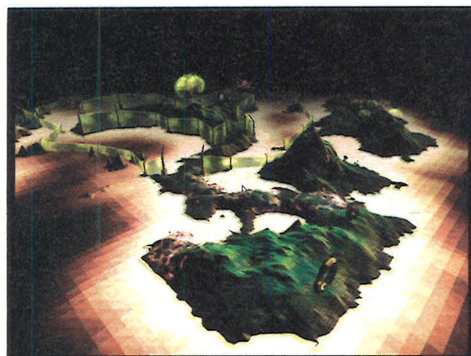


Un petit didacticiel s'intègre au jeu afin de nous initier.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 600 MHZ, 128 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 32 MO
ÉDITEUR INTROVERSION SOFTWARE
DÉVELOPPEUR INTROVERSION SOFTWARE/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



Puisque je vous dis qu'on s'y fait, aux graphismes.

Jouons un peu

S'essayer à Darwinia avant de passer à la caisse, c'est possible, il suffit d'en télécharger l'excellente démo sur le site officiel. http://darwinia.co.uk/

On le répète assez, de beaux graphismes enrobant des productions à sept millions de brouzoufs, ça ne donne pas toujours un jeu qui repeint le plafond au coton-tige en trois minutes. Besoin d'une preuve ? Jetez-vous donc sur ce très étrange Darwinia. Passé la minute d'effroi, voire de défenestration compulsive devant des graphismes au look rétro futuriste, on se fait une raison : c'est diaboliquement prenant. Avant d'aller plus loin, laissez-moi vous terroriser avec le « scénario ». En très gros, on se retrouve à l'intérieur de mondes virtuels complètement engloutis sous les virus et autres saloperies mettant le souk dans l'univers de camé profond de son créateur. Et dans ce monde bizarroïde évoluent des I.A. programmées par notre ami drogué : les Darwinians, petits êtres vert pomme encore plus idiots que des lemmings. Et devinez qui on appelle pour venir les sortir du pétrin ?

Le Tron sifflera trois fois

Le jeu se présente sous la forme d'un RTS simpliste, les unités disponibles sont au nombre de trois, l'escouade capable de shooter du virus, l'ingénieur dont la fonction est de ramasser les « âmes » des Darwinians libérés et l'officier, seul capable de commander cette troupe d'abrutis. Voilà, si on ajoute les possibilités secondaires comme le tir aérien et ce genre de petites choses rigolotes, c'est à peu près tout. La création des unités s'avère bien pensée puisqu'on devra juste tracer un symbole graphique afin d'en générer. Chaque niveau dispose d'objectifs précis comme libérer des Darwinians ou réparer des infrastructures. Hormis une ou deux touches, on commande absolument tout à la souris et on passe la majorité du temps à jongler entre l'escouade et l'ingénieur en progressant de niveau en niveau. Mais là où Darwinia ne pourrait être qu'un jeu minable aux graphismes dignes de finir devant le TPI pour crime contre l'humanité, il s'avère diaboliquement prenant grâce à son petit côté tactique, les nombreuses problématiques posées au fil des niveaux et son excellente ambiance. Alors non, ça n'est pas la poutrerie du siècle, mais juste un petit jeu super fun et assez riche pour vous occuper de longues heures. Que demander de plus ?

Yavin

Un peu de technique

Pour jouer confortablement, comptez sur un processeur à 1 GHz, 128 Mo de Ram et n'importe quelle carte graphique capable de pondre de la 3D. En dessous, ça ramera un chouïa.

En Deux Mots

MALGRÉ UN STYLE GRAPHIQUE ISSU DE CRO-MAGNON, VOICI UN EXCELLENT PETIT JEU DONT IL EST BIEN DIFFICILE DE DÉCROCHER. BESOIN DE FRAÎCHEUR ? DARWINIA EST FAIT POUR VOUS.

- + L'ambiance générale
- + Simple mais addictif
- + Accessibles aux petites configs
- – Il faut aimer le style graphique...

5 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



On peut grimper sur un Sherman, lui indiquer où aller et en profiter pour tirer avec sa mitrailleuse.

BOUH ! Ah ah ah, il a eu peur.



Vous êtes réveillé par des coups de feu, couché au fond d'une tranchée. Autour de vous, des soldats américains beuglent des avertissements, des Allemands vous tirent dessus. Les rafales crépitent, la confusion est totale, vous avez de la terre plein les yeux à cause des balles qui labourent le gazon à la recherche de votre tête, des gens crèvent à droite et à

Brothers in Arms Road to Hill 30

VIOLENCE FAMILIALE

APRÈS MEDAL OF HONOR, CALL OF DUTY ET TOUS LES AUTRES FPS CONSACRÉS AU DÉBARQUEMENT DE NORMANDIE, ON POUVAIT ESPÉRER PASSER À AUTRE CHOSE. MAIS GEARBOX A DÉCIDÉ D'EN RAJOUTER ENCORE UNE COUCHE... ET ILS ONT EU RAISON, PARCE QUE BROTHERS IN ARMS SURPASSE LARGEMENT SES PRÉDÉCESSEURS.

gauche... vous êtes pris au piège : si vous sortez de votre trou, vous êtes mort. Énorme grondement mécanique... Un Panzer approche à quelques mètres à peine, il braque son canon dans votre direction, vous êtes fait comme un rat ! Une explosion assourdissante vous projette brutalement à terre. Échec et mat. Alors que vous glissez lentement dans l'inconscience, vous assistez, impuissant, au massacre des derniers survivants. Tout devient noir...

Mission accomplie !

Eh oui, exactement comme dans Pacific Assault, dans Brothers in Arms on commence par la fin du jeu (sur la



Attention tu dépasses...









CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Gearbox Software/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée



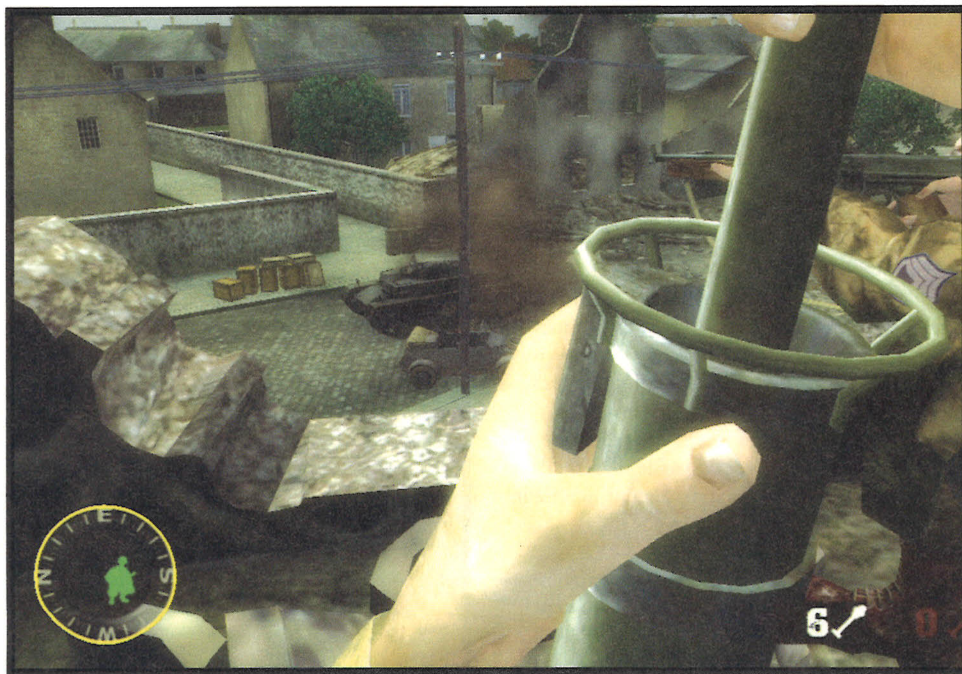
Voilà le genre de tirs faciles qu'on rate sans arrêt, sans pouvoir rien y faire.

Combat d'infanterie : mode d'emploi

Dans la réalité comme dans le jeu, chaque groupe de combat est divisé en deux équipes complémentaires. Écoutez bien, parce que bientôt c'est vous qui donnerez les ordres. L'équipe Feu utilise des fusils et une mitrailleuse légère pour clouer l'ennemi sur place avec des tirs précis à longue portée. Ceux qui reçoivent les balles sont obligés de se mettre à couvert pour ne pas crever immédiatement, ce qui les gêne pour se déplacer ou pour riposter. Pendant ce temps-là l'équipe Choc, armée de pistolets-mitrailleurs, progresse sans danger vers l'ennemi et l'anéantit à bout portant. Ces principes militaires basiques sont utilisés constamment dans le jeu, toute la difficulté étant d'adapter la théorie à la pratique. Rassurez-vous, c'est pas compliqué : on pointe avec la souris, un clic droit demande à l'équipe sélectionnée de se déplacer vers l'endroit visé, ou de tirer dessus s'il s'agit d'un ennemi. Il n'y a que deux équipes et une pression sur une touche suffit pour basculer de l'une à l'autre. Vos gars se mettent à couvert et tirent sur les gens sans qu'on leur demande, mais avec moins d'ardeur que si vous ordonnez spécifiquement de matraquer un type en particulier (heureusement vos hommes ne manquent jamais de munitions). Pour vous aider vous pouvez activer des indicateurs visuels qui vous précisent le niveau de suppression des soldats ennemis, c'est-à-dire la trouille qu'ils ont de prendre une balle s'ils sortent de leur cachette. Vous disposez aussi du « situational awareness », un outil un peu débile qui vous permet de tricher à tout moment en affichant en 3D la carte du secteur et la position exacte de tous les dangers. Je vous déconseille d'utiliser ces deux aides, sauf si vous tenez absolument à vous gâcher la surprise.

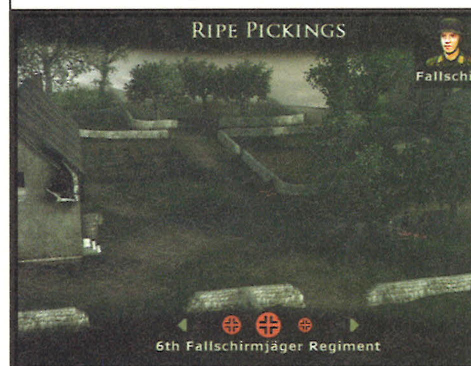
Un peu de technique

La version de test refuse complètement de fonctionner sur un PC ayant moins d'1 Go de Ram, mais en principe la version commerciale se contentera de 512 Mo. La configuration minimale indiquée en début de test, annoncée par Ubi, est vraiment très optimiste. Prévoyez plutôt un processeur 2 Ghz et une carte graphique 64 Mo.



C'est pas une bonne idée d'employer les chars en ville…

À réserver aux petits joueurs, le « Situational Awareness » permet de connaitre instantanément la position de tous les ennemis.



L'influence cinématographique se fait sentir jusque dans le moteur 3D.

« colline 30 » du titre) et on s'y fait buter automatiquement. Ce n'est qu'ensuite qu'un flashback nous ramène au début de l'histoire, pour la première vraie mission. Et quelle mission : le largage nocturne des parachutistes au matin du 6 juin 1944, en prélude à l'Opération Overlord. Fortement inspiré par Frères d'Armes (Band of Brothers) et le Soldat Ryan, le jeu Brothers in Arms s'attache à recréer la première semaine de combat en Normandie d'un jeune sergent de la 101e division aéroportée. L'influence cinématographique se fait sentir jusque dans le moteur 3D, puisque le jeu utilise de nombreux effets graphiques typiques de la photographie, mais qui sont absurdes pour un œil humain : beaucoup de Bloom (un reflet trop brillant dans une image sombre et qui crame la pellicule par surexposition), des teintes pâles et délavées par le temps, des éclaboussures de terre et de sang sur l'objectif de la caméra… Ces effets volontairement irréalistes permettent de ressembler aux images des films, qui en matière de guerre nous sont plus proches que la réalité. Ce choix peut paraître surprenant, mais il fonctionne : même si Brothers in Arms n'a rien de renversant sur le plan strictement technique,





« Et si tu reparles encore de ma mère, je me foutrais vraiment en colère, connard ! »

Nos amis les gros lourds

Parfois des tanks amis viendront vous soutenir. Ces merveilleuses mécaniques se commandent exactement comme vos équipiers. Non seulement leur canon est très efficace pour écrabouiller les nids de mitrailleuses, mais en plus vous pouvez vous planquer derrière pour progresser à couvert, ou grimper dessus pour tirer vous-même avec la mitrailleuse de toit. Faites juste gaffe à protéger votre char des canons et lance-roquettes allemands qui l'attendent derrière les haies. Dans le même ordre d'idée, vous pouvez détruire les blindés ennemis au bazooka, ou même carrément les escalader, ouvrir l'écoutille et lancer une grenade dedans. La méthode la plus sûre consiste cependant à laisser vos copains chenillés s'en occuper à votre place, à condition bien entendu que des chars amis soient dans le secteur...

ses artistes ont fait du très bon boulot. O.K., certaines textures sont pourries, mais d'autres sont très bien et dans l'ensemble les modèles, les animations, les effets sonores et les physiques sont très réussis.

La Normandie plus vraie que nature

Pour la promo du jeu, Gearbox et Ubi en ont fait des tonnes sur l'authenticité de leur reconstitution historique : les visites de musées militaires, les repérages sur le terrain pour faire des prises de vue, etc. On était donc en droit d'attendre un univers crédible. Eh bien pour une fois, contrairement à MoH et CoD qui multipliaient les erreurs historiques, Brothers in Arms est une réussite. Toutes les missions sont en fait tirées d'anecdotes réelles, bien connues des historiens et ayant fait l'objet d'enquêtes officielles. Il suffisait de piocher dans l'énorme documentation disponible (photos, rapports, témoignages, etc.) et Gearbox ne s'en est pas privé. Alors bien sûr, il y a encore quelques anachronismes. Je m'étonne par exemple que tous les chars allemands du jeu soient des vieux Panzer IV à canons courts, barbouillés d'une peinture grise d'usine. Ces modèles étaient obsolètes depuis des années au moment du Débarquement et ils devraient tous être upgradés avec un meilleur armement, des plaques de blindage supplémentaires et bien sûr du camouflage.
Mais dans l'ensemble tous les éléments du jeu sont des reproductions fidèles, quasi-photographiques, d'objets et de décors bien réels. Autre effort considérable, les soldats US, nos « frères d'armes », sont crédibles. De vrais visages, des émotions, des discussions qui font vraies... On passe une semaine en enfer avec eux et on ne le regrette pas. Là aussi, Brothers in Arms est nettement supérieur aux jeux du même genre.



Clic droit sur un ennemi = « feu à volonté ! »

Apprenez à tirer

Même si ses tactiques sont inhabituellement réalistes (voir encadré), Brothers in Arms est avant tout un FPS. Vous ne pouvez transporter que deux armes avec vous (de préférence un fusil et une mitraillette) et en général, c'est vous qui devrez déborder des Allemands planqués derrière un muret pour les dilapider au corps à corps, ou au contraire rester en arrière et faire exploser les crânes imprudents qui dépassent. Vous pouvez choisir d'afficher ou non la mire au centre de l'écran, son absence rendant bien sûr la visée beaucoup plus difficile. Si vous jouez sans mire, vous devrez tirer à la hanche au petit bonheur ou bien prendre le temps d'épauler l'arme et passer en vue « iron sight », ce qui vous ralentit et réduit votre champ de vision mais permet en principe un tir précis. Je dis bien en principe, parce que le canon de votre arme flotte aléatoirement. Vous pouvez le

Les MG-42 vous en mettent plein les gencives.



Les bombardements au mortier sont particulièrement stressants (et donc très réussis).





Distraits, les chefs de char oublient systématiquement de verrouiller leur panneau.

Brothers in Arms surpasse largement ses prédécesseurs.

stabiliser un peu en vous agenouillant et en arrêtant de bouger quelques secondes. Viser est en revanche plutôt délicat si vous restez debout, et c'est encore plus instable si on vous tire dessus. En effet, les tirs de suppression marchent dans les deux sens, du coup les MG-42 vous en mettent plein les gencives. Heureusement, le jeu vous prévient un peu avant de vous coller des bouts de ferraille dans la peau : des particules de bois ou de terre volent tout autour de vous et c'est seulement si vous continuez à jouer au con que vous finissez par prendre une balle.

Très bien mais peut mieux faire

Je pourrais continuer comme ça pendant quatre pages, mais il va falloir conclure et on va donc passer aux points négatifs. Les armes sont étrangement imprécises. Il est fréquent qu'un tir a priori parfait, sur un ennemi immobile, rate complètement sa cible pour une raison inconnue. Je suppose que c'est une décision de game design : l'I.A. se planque trop mal et un fusil avec une précision réaliste rendrait le snipe beaucoup trop facile.
Dans le même ordre d'idée, vous avez très peu de grenades (voire carrément aucune). Il faut dire qu'elle n'est pas terrible, l'I.A. Quand c'est les Allemands on ne s'en plaint pas trop, surtout qu'eux ils voient parfaitement à travers la végétation et ils vous canardent alors que vous ne pouvez pas riposter. Mais quand vos copains crèvent parce qu'ils s'obstinent à être du mauvais côté des sacs de sable, ça énerve. Les sauvegardes par checkpoints posent aussi parfois problème, quand vous êtes le seul survivant et que vous ne pouvez pas finir la mission faute de soutien. Du coup, quand vous galérez trop, le jeu vous propose de ressusciter tout le squad. C'est bien, mais ça casse l'ambiance et ça n'incite pas à s'accrocher. De plus, la campagne ne dure qu'une petite dizaine d'heures (beaucoup moins si on joue avec la mire et les indicateurs de suppression), avec des missions courtes et très linéaires. L'aire de jeu n'est en effet pas très grande et il n'y a pas 36 solutions pour refroidir la demi-douzaine d'Allemands passifs qui vous attendent dans chaque zone. On regrette aussi l'impossibilité de ramper, ou d'escalader des obstacles d'un mètre de haut. Mais même s'il est largement perfectible, grâce à son ambiance et son réalisme Brothers in Arms est sans conteste le meilleur FPS Seconde Guerre mondiale du moment.

Atomic

Le mystère du multijoueur

J'aurais bien voulu vous parler du mode multijoueur, mais malheureusement le serveur d'Ubi.com ne s'est pas montré coopératif (sans doute parce que le jeu n'est pas encore sorti officiellement) et on n'a pas pu le tester. En principe, le multi permettra à deux ou quatre joueurs de s'affronter sur une dizaine de maps, en dirigeant des équipes de bots de la même façon que dans le jeu solo. On en reparlera certainement le mois prochain en rubrique « Try Again ».



« Oups, j'ai trébuché sur mon lacet ! »



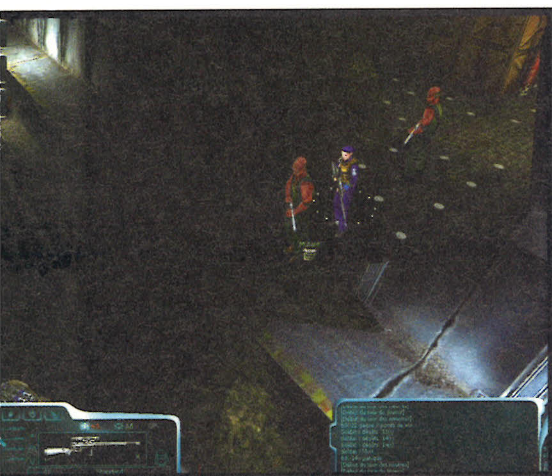
Allez-y les gars, passez devant, je vous regarde.

En Deux Mots

Techniquement modeste, Brothers in Arms a bénéficié d'un excellent travail artistique et de recherches historiques sérieuses qui lui permettent de devenir le FPS militaire le plus réussi sur le plan de l'ambiance. Son manque relatif d'action pure est plus que compensé par la possibilité de commander coéquipiers et tanks. Même si on est loin de la portée visuelle, de la liberté d'action et de l'I.A. d'un Far Cry, en comparaison des autres FPS « World War II » y'a pas photo : BiA est le meilleur.

- \+ Ambiance superbe
- \+ Bonne gestion du groupe
- \+ On peut contrôler les tanks
- \+ Historiquement correct
- − Marge de manœuvre limitée
- − I.A. perfectible

7 Technique
8 Artistique
8 Intérêt


Les mutants, c'est comme les vaches sacrées, on ne peut pas le pousser du chemin.

JE CONNAIS QUELQUES FANS DE COMBAT AU TOUR PAR TOUR QUI SE DOPENT RÉGULIÈREMENT À JAGGED ALLIANCE POUR SURVIVRE. LES PAUVRES N'ESPÈRENT MÊME PLUS VOIR APPARAÎTRE UN TITRE DIGNE DE CE NOM. COPS 2170 APPORTE-T-IL UN NOUVEL ESPOIR ?

Cops 2170

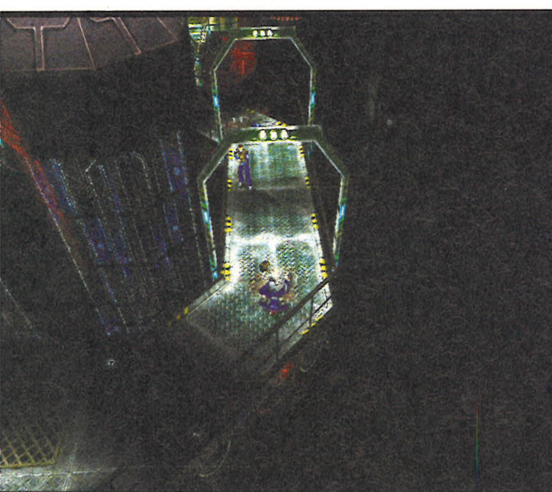
TACTIQUE CHAOTIQUE

The Power of Law

Force, dextérité, réflexe, vitalité, vue, etc. Voilà une feuille de perso comme je les aime. Tir précis ou en rafales, position accroupie, points d'action, balles perçantes, incendiaires, électriques, munitions alourdies, implants cybernétiques, armures diverses et variées. Tu me plais toi, tu me plais. Véhicules, robots, grenades, snipers, matériel à récupérer, niveaux à gagner… Oh oui encore ! Allez, je prends les commandes de cette petite idiote de Katy, fraîchement démoulée d'une fabrique de policiers naïfs et dévoués. Direction les bas fonds de Sky City pour une sympathique escarmouche à coup de shotgun. Idéal pour se faire la main. Avec moi, deux coéquipiers tout aussi mauvais : le premier est un cynique vendu au plus offrant et l'autre une psychopathe bonne à rien. C'est d'autant plus inquiétant que l'affrontement tourne au pugilat avec armes lourdes et robots. En la jouant fine on peut survivre, mais rapidement il faudra faire un choix entre aider les mutants du coin ou le Syndicat. Niveau rythme ça rigole pas !


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR DreamCatcher
DÉVELOPPEUR Mist Land/Russie
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais


Et un, et deux, et trois-zéro pour ma pomme. Cops 2170, c'est mortel.

Non, en fait c'est nul

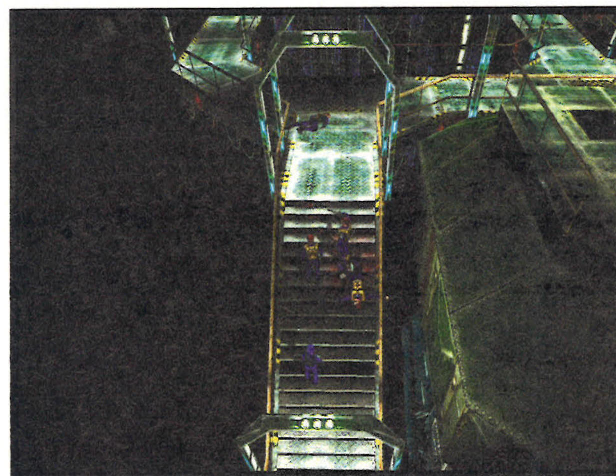
Tout ça pour aligner de nombreuses missions de combat ineptes, avec des cartes en 3D dans lesquelles il faut faire le ménage de façon systématique. Avancez vos soldats un par un au tour par tour et cherchez les ennemis qui ont déjà tous été massacrés par vos alliés, plus rapides que vous ! Restez coincés derrière des PNJ, supportez leurs voix horriblement surjouées ! Faites-vous annihiler en deux secondes par des tireurs invisibles ! Patientez calmement pendant que l'ordinateur calcule les mouvements cachés ! C'est-à-dire tout ce qui se passe au-delà des œillères qui équipent apparemment chacun de vos personnages : les lignes de vue sont simplement absurdes. Quel dommage, tout de même… On a vraiment envie d'aimer le jeu, en début de partie. On essaye réellement d'excuser la prise en main lourdingue et l'I.A. défaillante. Regardez ce punk, il court dans tous les sens et tire n'importe où… c'est normal, c'est un punk. Il est fou et stupide. O.K., ces deux-là n'arrivent pas à se toucher à bout portant, mais ça fait très John Woo, c'est classe. Bon d'accord, je baisse les bras. Cops 2170, c'est juste mauvais.

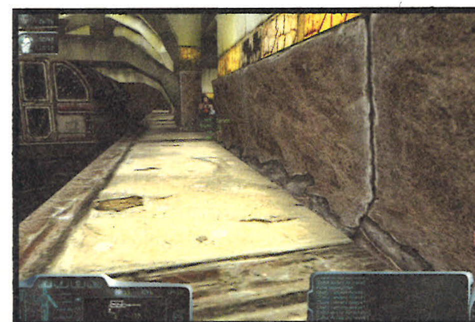
Fumble

Un peu de technique

Power of Law n'est pas trop moche, avec des textures un peu pauvres, mais des niveaux bien construits et surtout joliment éclairés. Doublez la config. minimum par deux pour être peinard (même si pas grand-chose ne bouge dans le jeu…) et sauvez souvent à cause des crashs (et du gameplay aléatoire).

Je ne sais pas sur quoi tirent ces soldats, et encore moins ce qui les butent aussi vite.





En Deux Mots

COPS 2170 : POWER OF LAW EST TOUT SIMPLEMENT UN MAUVAIS JEU. CERTAINS ASPECTS FONT MOUCHE DANS LE CŒUR DES PURISTES DU GENRE, MAIS LE RESTE S'AVÈRE TRUFFÉ D'ERREURS DE GAMEPLAY OU DE RÉALISATION.

+ Bonne ambiance
– Très mal équilibré
– Techniquement raté

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT

IL PARAÎT QU'ON NE PEUT PAS PIQUE-NIQUER DANS LA CAMPAGNE DES ARDENNES : IL FAIT TROP FROID ET IL Y A TROP DE TANKS. J'IGNORE SI C'EST VRAI, MAIS CETTE DEUXIÈME EXTENSION D'AFRIKA KORPS NE DONNE PAS ENVIE D'ESSAYER.



Voilà un petit échantillon de ce qui vous tombe dessus dès la deuxième mission...

1944 Campagne des Ardennes

SURSAUT D'AGONIE

Troisième jeu en un an basé sur le moteur d'Afrika Korps, la Campagne des Ardennes comporte une vingtaine de missions. Sur le plan graphique, le moteur est toujours aussi agréable, sa seule amélioration étant l'apparition de maps enneigées. Le gameplay n'a pas bougé non plus, ce qui n'est pas vraiment une bonne nouvelle au vu des progrès réguliers de la concurrence. En effet, si la toute première mission du jeu est plutôt facile, dès la deuxième on doit contenir l'attaque en tenailles d'une bonne cinquantaine de Panthers et de Stug avec seulement cinq pauvres Shermans, deux Wolverines et une poignée de pièces d'artillerie. La bonne blague. J'ai eu beau capturer, je ne sais combien de panzers, ça n'a pas suffi. Même en faisant monter en première ligne mes mécanos pour qu'ils réparent mes chars aussi vite que les Allemands font baisser leurs points de vie, j'ai fini par être écrasé par le nombre, complètement stupéfait et écœuré par un rapport de force aussi brutalement disproportionné.

Qu'est-ce qu'on s'amuse !

Et c'est comme ça tout le temps : on court après des objectifs absurdes, qui ne sont accessibles qu'à condition d'exploiter à mort les failles béantes de l'I.A. et d'anticiper sur les rebondissements scriptés du scénario. Ce n'est plus de la tactique, c'est de la récitation. Malheureusement, il faut aussi se battre contre l'I.A. de nos unités, qui prend des initiatives débiles à tout bout de champ (du genre tirer au canon anti-char sur de l'infanterie inoffensive alors qu'un tank ennemi est juste derrière). Il faut tout surveiller en même temps pour rattraper les conneries incessantes, même avec la possibilité de donner des ordres en pause c'est pénible : les missions sont volontairement conçues pour que ça castagne simultanément en plusieurs points, juste pour compliquer la vie du joueur. Si on y ajoute l'incapacité totale du pathfinding à se déplacer sur les petites routes étroites encombrées d'épaves qui semblent constituer la majorité des maps, la frustration l'emporte largement sur le plaisir. Quand on voit en plus qu'à côté un titre ouvertement arcade comme Act of War simule beaucoup mieux l'infanterie, les bâtiments, le camouflage et les lignes de vue, le choix est vite fait.

Atomic

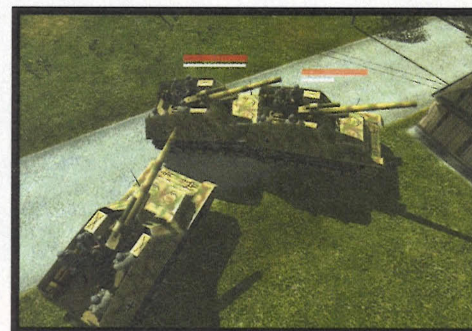
À l'abordage !



TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Monte Cristo
DÉVELOPPEUR INtex/Allemagne
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Vas-y Helmut, tu peux tirer : on a mis nos boules Quies.



Un peu de technique

Ce n'est pas l'I.A. du jeu qui va bouffer beaucoup de ressources système, 512 Mo de Ram et une carte graphique 64 Mo devraient être amplement suffisants.

En Deux Mots

Afrika Korps était sympa il y a un an, mais il est maintenant nettement dépassé. Proposer des missions dans lesquelles on se bat à un contre dix ne fait que souligner la nullité de son I.A.

+ Bon moteur graphique
− Maps inadaptées au pathfinding
− I.A. pathétique

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

S.W.A.T. 4

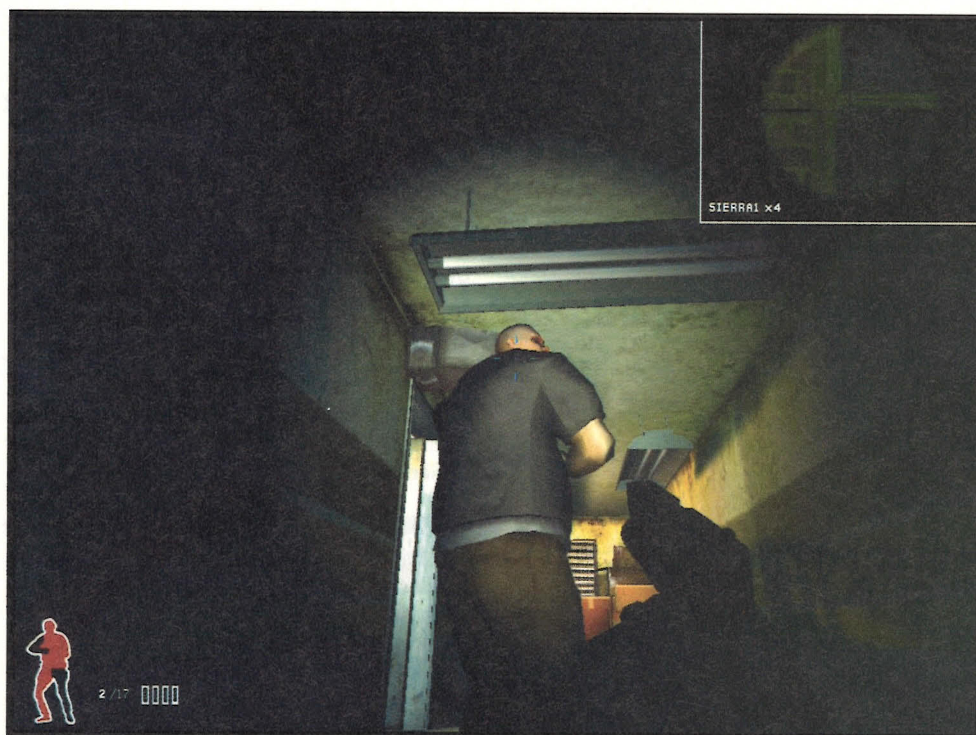
ACTION/TACTIQUE



Quartier général du SWAT, 18h37. « Allez les gars ! On a encore besoin de nous. Renfilez vos gilets pare-balles et sautez dans le van, cette fois c'est une prise d'otage dans un hôpital ! Et magnez-vous les fesses, ils ne vont pas nous attendre longtemps ». Je sais, vous me trouvez dur avec mes gars, mais je viens tout juste de prendre le commandement et je veux qu'ils sachent qui c'est le chef ici. De toute façon, ils sont encore meilleurs sous pression. En les voyant ramasser leur équipement je sais qu'ils sont prêts. Il suffit que je croise leurs regards pour y lire la confiance inébranlable qu'ils ont en notre unité et en eux-mêmes. C'est d'ailleurs une condition de survie dans les missions qu'on nous confie. Quand la diplomatie ne donne rien, que les négociations ont échoué et qu'il reste des vies à sauver, c'est nous qu'on envoie. Pas de place pour le doute ou la peur quand on entre en force dans un bâtiment rempli d'otages et de kidnappeurs armés.

Special Weapons And Tactics

C'est donc à la tête d'une escouade du SWAT que vous propulse le jeu d'Irrational Games (à qui on doit également Tribes Vengeance et les Freedom Force). La campagne solo propose treize missions différentes, sans véritable lien entre elles. Le procédé n'est pourtant pas pénalisant car il offre une grande variété de lieux et de situations. De plus, un briefing très détaillé permet de se mettre rapidement dans le bain. Il faut d'ailleurs y prêter particulièrement attention, d'importantes informations vous y sont délivrées, comme la présence de civils, le type d'armement



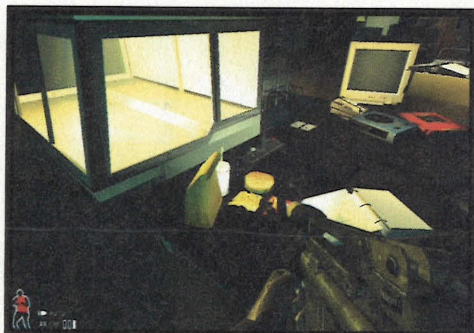
Parfois, les ennemis sont vraiment aveugles.



VOUS EN AVEZ PLEIN LE DOS DE CES FPS REMPLIS DE JOUEURS QUI FONT DE LA SURENCHÈRE DE VIOLENCE ET DE VITESSE SANS AUCUNE SUBTILITÉ ? ALORS LAISSEZ-VOUS TENTER PAR S.W.A.T. 4 ET SON GAMEPLAY LENT ET POSÉ, MAIS POURTANT HAUTEMENT STRESSANT.

TOUT PUBLIC — 16 INTERNET — LOCAL 16 IP/IPX

Config minimum 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
Éditeur Vivendi Universal Games
Développeur Irrational Games/États-Unis
Texte et voix en anglais dans la version testée



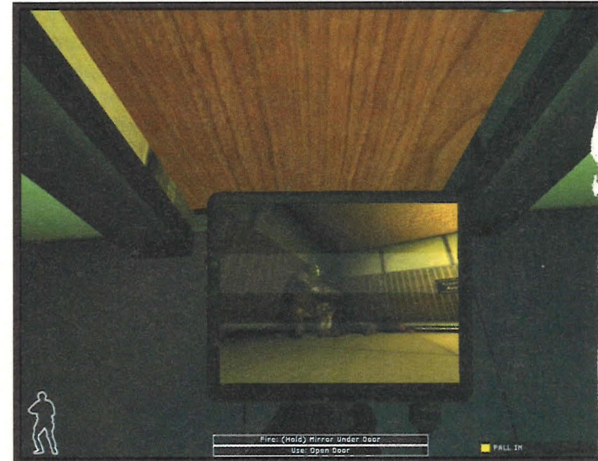
des malfrats et s'ils portent des protections. Typiquement le genre de détail qui conditionnera le type de matériel que vous emporterez. Mais ne vous laissez pas piéger par ses faux airs de FPS, renforcés par ses histoires d'otages et de contre-terroristes. SWAT 4 est aussi loin d'un titre comme Counter-Strike que moi de me payer mon écran plasma dans les cinq prochaines années (pour les dons, écrivez à la rédac). Déjà, SWAT 4 mérite nettement plus l'appellation « réaliste » que le jeu de Valve. Ici, pas question de sauter avec 40 kilos de barda sur le dos ou de courir dans tous les sens en tirant n'importe comment et faire mouche à chaque fois. D'ailleurs, malgré vos protections (casque, gilet pare-balles), vous n'aurez pas droit à l'erreur et la moindre balle peut potentiellement vous tuer. Au mieux, elle vous blessera et vous handicapera pour le reste de la mission (les blessures aux bras et la tête influent sur votre précision, celles aux jambes vous ralentissent, etc.). Histoire de compliquer les choses, vous n'avez pas le droit d'ouvrir le feu sans sommation. Autrement dit, quand un type armé jusqu'aux dents vous menace


Le fusil à pompe manque cruellement de précision, même à bout portant.

Précipitation = mort

Une mine de bonnes choses aussi bien en solo qu'en multi.

de son arme, il faut préalablement lui hurler un truc du genre « HEY SON OF A BITCH, DROP YOUR WEAPON MOTHERFUCKER » (ce qui pourrait se traduire par « lâche ton arme, pourri »).
Sa réaction est alors complètement aléatoire : soit il ouvre le feu sans poser de question et vous devrez compter sur vos réflexes, soit il fait mine d'obéir avant d'ouvrir le feu sans poser de question, soit il se soumet purement et simplement. Je vous laisse deviner le dilemme au moment de choisir son armement. Oh, j'ai failli oublier : ces préliminaires ne sont obligatoires que si vous souhaitez obtenir une bonne note pour l'évaluation de votre performance. En mode facile, vous pouvez vous passer de ce genre de fioriture.



L'optiwand vous évitera bien des mauvaises surprises si vous prenez le temps de vous en servir.

Trouver le bon tempo

Si vous n'avez jamais joué à un SWAT ou à un Rainbow Six auparavant, il vous faudra probablement un petit temps d'adaptation pour trouver le bon rythme.
En effet, la vitesse du jeu est relativement modérée comparée à celle qu'on rencontre dans les FPS.
Et s'il est possible de courir, la précision en souffre tellement que ça ne servira que pour se mettre rapidement à couvert. De manière générale, votre survie dépend de votre attention et de votre patience. Ainsi, devant une porte fermée, on commence généralement par jeter un coup d'œil en dessous pour repérer d'éventuels dangers, puis on l'ouvre de côté, on se penche un peu pour s'assurer que la voie est toujours libre, éventuellement on balance une grenade et on pénètre enfin dans la pièce. Si cet excès de précautions vous semble fastidieux, demandez à vos collègues de nettoyer la salle à votre place. Leur intelligence artificielle est plutôt bonne pour un Tactical Shooter, peut-être même la meilleure pour l'instant. Malgré tout, ce n'est pas la fête du slip et il n'est pas rare de découvrir que son équipe s'est fait massacrer parce qu'elle ne regardait pas dans la bonne direction. Pour assurer leurs arrières, il faudra les micromanager un poil pour qu'ils soient toujours en phase avec vos ordres. Vos ennemis sont également loin d'être idiots et se servent du décor pour se mettre à couvert, fuient quand ils sont blessés, se rendent (ou pas) quand ils sont faits comme des rats. Pour augmenter la rejouabilité, les différents acteurs sur chaque carte apparaissent à différents endroits choisis au hasard. Du coup,

Ça, c'est de l'ouverture de porte.





La vue des Snipers est assez gadget, même si elle rend occasionnellement service.

Allez-y les gars, je vous regarde faire.



La technique de Bibi

Moi, en solo, le teamplay avec des collègues un peu retardés intellectuellement, ça me lasse vite. J'aime l'efficacité. Alors pour prévenir l'ennui, je fais les cartes en solitaire, en impliquant le moins possible mes coéquipiers. Évidemment, il faut un peu de méthode pour s'en sortir. Le plus simple consiste à équiper ses troupes d'un maximum de « door wedges » et de bloquer toutes les issues pour qu'il n'en reste plus qu'une. Il suffit ensuite de nettoyer méthodiquement pièce par pièce. Faits comme des rats, vos adversaires ne demandent plus qu'à être cueillis. Attention cependant, vous les aurez généralement de face, ce qui rend les arrestations un poil plus difficiles.

on est forcé de redoubler de prudence à chaque tentative, sans quoi on se fait bêtement abattre par un type qu'on imaginait ailleurs. Grâce à ces différents facteurs, aucune partie n'est jamais vraiment la même. On peut également rejouer toutes les cartes en changeant les objectifs grâce au quick mission builder. Très simple d'utilisation, on choisit le niveau, ce qu'on doit y faire, les suspects et les civils en présence, leur accoutrement, l'armement et roulez jeunesse. Bien sûr, vous pouvez partager ces missions avec d'autres ou récupérer leurs œuvres. D'ailleurs, la communauté sera fortement mise à contribution puisque les développeurs ont déjà prévu un éditeur de carte et la possibilité de faire des mods.

Restez pas tout seul

Si SWAT 4 n'avait pas eu de multijoueur, on le lui aurait vraisemblablement reproché. Heureusement, Irrational Games a tout prévu. Les deux modes les plus joués seront probablement VIP Escort et Rapid Deployement. Dans le premier, il faut que l'équipe du SWAT protège un VIP, que les Suspects tentent de faire prisonnier. C'est intense et stressant des deux côtés, d'autant plus que les Suspects n'ont pas le droit de tuer le VIP (contrairement à Counter-Strike). Dans le deuxième, les rôles sont inversés, puisque le SWAT doit désamorcer des bombes surveillées par les terroristes. Pour les soirées entre potes, je vous recommande plutôt le mode coopératif qui permet de remplacer les coéquipiers par des gens de chair et de sang (à qui on pourra aller coller aimablement une baffe quand ils n'assurent pas). Et s'il vous arrive d'avoir envie de ne pas réfléchir ni mettre toute une stratégie en place, vous pourrez même vous laisser tenter par un deathmatch très classique. Chaque mode propose un gameplay bien distinct et il ne fait nul doute que chacun trouvera chaussure à son pied. Ajoutez à cela les mods et mutators, et vous avez un multi très complet. Espérons seulement que les deux niveaux de protection du jeu empêcheront les tricheurs de venir pourrir l'ambiance online.

Le moteur physique donne l'impression d'avoir été rajouté pour qu'on ne puisse pas critiquer son absence.

Armes et gadgets

En plus des nombreuses armes automatiques (M4, MP5, MP5 silencieux, etc.) disponibles avec des munitions standard ou armor piercing et des deux pistolets (un Colt 1911 et un 9mm), vous avez aussi droit à quelques outils supplémentaires.



Door Wedge : Sert à bloquer les portes pour éviter les mauvaises surprises. Impossible de les ouvrir sans faire appel à la force ou une petite pince. Autant dire que c'est un gadget ultime en solo. En multi par contre, l'objet ne servira qu'à se bloquer un chemin en cas de retraite précipitée ou à ralentir l'ennemi.



L'Optiwand : Votre meilleur ami dans l'inventaire. Cet étrange ustensile permet de regarder sous les portes et dans les angles afin d'éviter les mauvaises surprises. Indispensable pour la planification. Par exemple, si vous avez repéré un ennemi derrière une porte, il vous suffit de poser une charge explosive sur cette dernière pour sonner le belligérant et lui ôter toute volonté agressive. Indispensable en solo, il ne servira que peu en multi : on lui préfèrera alors le coup d'œil rapide en s'inclinant.



Les grenades : Disponibles en trois versions (aveuglante, fumigène, assommante), c'est le meilleur moyen d'éviter les mauvaises surprises en entrant dans une pièce pleine de terroristes. En solo, on préfèrera demander à ses coéquipiers de les utiliser. En multi par contre, c'est du tout bon.



Le pepper gun : Ça ressemble à un traceur de paintball, ça se charge avec des billes qu'on imagine pleines de peinture, mais il s'agit en fait d'une poudre irritante qui fait tousser la victime qui a le malheur d'en respirer. Utilisable aussi bien sur des otages récalcitrants que des méchants, il faut juste faire gaffe à ce qu'ils ne portent pas de masque à gaz sinon, c'est la mort assurée. En multi, je vous recommande d'en arroser le VIP quand il est entravé, ça devrait l'agacer au plus haut point.



Le tazer : Cette petite arme de poing projette sur votre adversaire deux petites « fléchettes » métalliques avant d'y faire passer un courant électrique pour l'assommer. Super efficace, mais la portée est très réduite et l'arme doit être rechargée après chaque utilisation. À part pour le fun, on ne s'en servira que rarement dans la campagne. Pareil pour le multi.



Les charges explosives : Parfois, plutôt que de crocheter une porte, on pourra se laisser séduire par l'idée de faire sauter le montant. Visuellement c'est plus rigolo : de petites échardes de bois volettent partout, la porte s'ouvre violemment et ça fait marrer les copains. Accessoirement on pourra utiliser l'effet de surprise pour faciliter une arrestation. En multi, c'est indispensable pour ouvrir rapidement des portes bloquées par un « door wedge », même si on préfèrera utiliser le fusil a pompe, plus rapide, même si moins efficace.

La bombe lacrymogène : Quelquefois, les otages font preuve de mauvaise volonté et refusent de se laisser entraver. Comme il est impossible de leur filer des coups de crosse dans les dents et que leur coller une balle dans la jambe n'est pas la meilleure solution (même si ça marche), on peut avoir recours à la lacry. Un petit jet dans les yeux, et ils ont subitement envie d'avoir les mains attachées dans le dos.





On entrave même les civils, c'est la procédure (et je veux bien m'occuper des fouilles au corps quand c'est des femmes).

Vos ennemis sont également loin d'être idiots.



Un peu de technique

La configuration minimale devrait permettre de faire tourner le jeu dans une basse résolution avec un paquet de détails en moins. Pour vraiment en profiter dans de bonnes conditions, tablez sur 512 Mo de Ram, un processeur cadencé au moins à 1,5 GHz et une carte graphique correcte.



Le « quick mission builder », très simple d'utilisation.

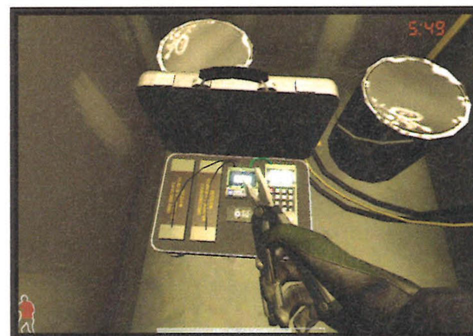
Réaliste jusqu'au bout du pixel

SWAT 4 utilise le Vengeance Engine, (précédemment employé dans Tribes Vengeance), dérivé de l'Unreal Engine 2 et couplé à Havok 2, le célèbre moteur physique. Graphiquement, la qualité est au rendez-vous et chaque carte est remplie d'une foule de petits détails qui renforcent l'ambiance de chaque lieu : de la junk food posée à côté des livres et des ordinateurs dans un laboratoire de recherche, des matelas pourris et des meubles brûlés dans un squat, etc. D'une mission à l'autre, on a rarement l'impression de retraverser le même niveau. De plus près, on se rend vite compte que la plupart des objets sont assez polygonés. Rien de catastrophique cependant.



Pour rester dans le pinaillage, la majorité des cartes comportent de grandes zones d'ombres. Alors d'accord, le contraste est super joli, la lampe de poche prend tout son sens, mais on aurait aimé un peu plus de variété dans les heures d'intervention. Ou une vision de nuit. Enfin, le moteur physique est plutôt gadget. En dehors de ces petits détails, un seul point est vraiment agaçant : il arrive que survienne un ralentissement lorsqu'un ennemi apparaît. Comme si le jeu chargeait une grosse texture ou un imposant fichier son. Quand ça finit de saccader, on est généralement par terre, en sang. Rageant au possible, même si on parvient à s'en accommoder (avec de la patience. Plein de patience). Renseignements pris, il semblerait que cela provienne de la version que nous avons reçue, non définitive. Au pire, un patch corrigera sûrement le problème. Que cela ne vous empêche pourtant pas de vous pencher sur SWAT 4, qui se révèle une mine de bonnes choses aussi bien en solo qu'en multi.

Bishop



En Deux Mots

S.W.A.T. 4 EST UN TRÈS BON JEU D'ACTION/TACTIQUE EN SOLO ET DISPOSE D'UN POTENTIEL ÉNORME EN MULTIJOUEUR. À MOINS DE DÉTESTER LES TACTICAL SHOOTERS, JE NE VOIS RIEN QUI POURRAIT VOUS RETENIR DE SUCCOMBER À SON CHARME.

- + Level design
- + Multi
- + Ambiance
- − Quelques ralentissements pénibles
- − I.A. pas toujours top

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT



Still Life

AVENTURE ÉPICÉE

DIFFICILE DE TROUVER UN JEU D'AVENTURE QUI NE SOIT PAS BANCAL AU NIVEAU RÉALISATION, SCÉNARIO OU DESIGN. ALORS, ON REMARQUE VITE CEUX QUI SEMBLENT SORTIR DU LOT, COMME STILL LIFE. MAIS CE FEELING SE CONFIRME-T-IL ?



PUBLIC ADULTE

Config minimum CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
Éditeur MC2
Développeur Microïds/Canada
Texte et voix en français



Contemplez la table de torture du bonhomme de pain d'épice !



Visuellement violent et cru, mais pas vraiment gore.

Attendez, je suis encore coincé sur un puzzle ! Vous voyez, je dois faire des bonshommes en pain d'épice pour mon père, ce qui n'a absolument rien à voir avec mon enquête sur un dangereux tueur en série, mais soit, faisons cela. Le problème réside dans la recette de ma grand-mère, qui s'est amusée à changer les noms des ingrédients par des concepts genre amour, douceur, intégrité, fidélité, etc. Mignon, mais pas super pratique. Je pense bien qu' « un bon sens » correspond à « un œuf », car il n'y a pas de dose. Mais le reste ? Dose, demi-dose, lait, sucre, miel, farine… Aucun indice, aucun moyen de deviner, si ce n'est de vagues intuitions ! Et pourtant, je m'y connais en gâteau, mais là non, impossible. Tester toutes les combinaisons ? Pas faisable, il y en a un paquet ! Bravo Microïds pour cette énigme, la plus débile que je n'ai jamais vue.

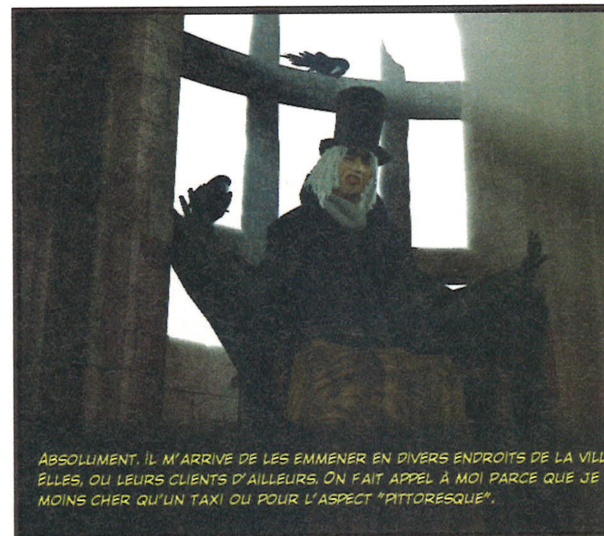
Je suis traumatisé à vie

Pourtant, l'intrigue démarre bien : une jeune agent du FBI lancée sur la piste d'un serial killer masqué, dont les méthodes de travail rappelaient bizarrement des cas similaires durant l'entre-deux-guerres. Un thriller ? Des touches de fantastique ? Hum… L'histoire de la mignonne McPherson, doublée de celle de son grand-père à Prague en 1920, me tient en haleine. Je compte bien quelques longueurs et une difficulté inexistante, mais la mise en scène des nombreuses cinématiques et le déroulement du scénario en font un jeu réellement prenant. Les décors se suivent, tous aussi réussis les uns que les autres, avec des angles de vue audacieux, et les dialogues se laissent écouter tranquillement. Je vais pour cataloguer le tout sous l'étiquette « aventure pour adulte débutant » quand soudain, paf ! Des bonshommes de pain d'épice. D'ailleurs, renseignements pris, je confirme : la solution est quasi vitale pour passer. Belle erreur de design. Vient plus tard un autre puzzle hyper balèze (mais logique celui-ci, au moins), suivi de plusieurs énigmes variées. Still Life se corse donc plutôt agréablement en fin de scénar, malgré une difficulté terriblement aléatoire. Attendez juste qu'une solution soit disponible, pour le pain d'épice… Ça serait dommage de passer à côté du reste.

Fumble

Complément d'enquête

Still Life offrira aussi une aventure bonus en trois chapitres, via Internet et des enquêtes sur de faux sites web, à la In Memoriam. Intéressant.



En Deux Mots

Un excellent scénario pour ce jeu d'aventure doté de quelques très bons et très durs puzzles (sur la fin). Dont un qui dépasse les bornes, mais allez, au pire ça se trouvera sur le Net.

+ Un scénario bien ficelé
+ Les décors et les cinématiques
− Le pain d'épice !
− Trop de déplacements

5	Technique
7	Artistique
7	Intérêt

Un peu de technique

La 3D n'est pas des plus réussies, au point de voir quelques bugs graphiques sur le personnage principal. Rien de bien grave et Still Life se montre très stable. La prise en main consolesque (inventaire, utilisation d'objet) déconcerte au début, mais on s'y habitue. Côté bécane, la config. minimum suffira.

STOP PENTIUM 3000-X SURARMEMENT


Ah c'est beau un étudiant heureux.

Les Sims 2 Académie

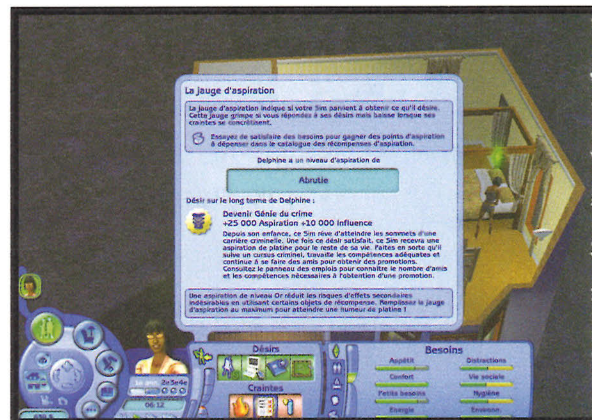
AMERICAN PIE

SI VOUS AVEZ TOUJOURS RÊVÉ DE CONNAÎTRE LA JOIE DES ÉTUDES SUPÉRIEURES OU QUE LE SOUVENIR DE CETTE PÉRIODE VOUS PLONGE DANS UNE NOSTALGIE PROFONDE, LES SIMS 2 ACADÉMIE EST PROBABLEMENT FAIT POUR VOUS.

Quand j'étais gamin, j'adorais me raconter des histoires avec mes petites figurines. Je pouvais rester des heures dans ma chambre à mettre en scène la mise à mort de légions d'ennemis d'un de mes personnages préférés. C'est d'ailleurs ce qui a toujours manqué aux Sims d'après moi. Évidemment, dans ce simulateur de gens avec son gameplay axé sur les relations entre les personnes, on imagine difficilement l'organisation d'un massacre de groupe (encore que… j'ai quelques idées que je vais soumettre à Maxis, sait-on jamais). Bref, voici déjà venir le premier add-on (qui nécessite donc le jeu original), intitulé Académie. Il ajoute une étape dans la vie des Sims en les envoyant à l'université. En gros, quand un de vos avatars arrive à l'adolescence, vous pouvez accorder un petit break à ses parents et l'envoyer faire ses études à la fac afin qu'il puisse se spécialiser dans un métier et prendre un meilleur départ dans la vie professionnelle une fois adulte (punaise, comme dans la « vraie » vie).

Une vache et un lama squattent ma maison. Je ne sais pas qui ils sont ni ce qu'ils font là. Troublant…





Bon, il reste du boulot avant d'en faire quelque chose de cette petite…

Résidu Universitaire

Comme tout le monde le sait, les chambres et résidences universitaires où s'épanouissent des milliers d'étudiants sont une occasion unique pour s'initier à la vie et à ses mystères, loin du regard courroucé et réprobateur de parents ne pensant qu'au bien de leur progéniture. C'est donc à l'écart du cocon familial que le jeune pourra découvrir les joies d'un budget limité pour acheter sa nourriture et les fournitures élémentaires, les affres du travail à mi-temps sous-payé pour financer ses passions et la turpitude des fêtes entre potes où les culottes coulent à flot et les boissons alcoolisées tombent très vite. Ou l'inverse, je ne me rappelle plus. D'ailleurs, c'est tout ce qui fait le charme de ces soirées : on n'en garde qu'un souvenir flou (si vous avez un doute, demandez à Atomic). Malgré cet air de nouveauté, les mécanismes de jeu ne changent pas. On passe donc son temps à micromanager ses Sims pour s'assurer qu'ils ont bien fait leurs besoins, qu'ils ont leur quota de vie sociale, et qu'ils n'ont pas faim. Éventuellement, si on est un poil machiavélique et joueur, on s'amusera à préparer avec un sourire charognard moult trahisons sentimentales et autres déceptions amoureuses à ses créatures. Histoire d'avoir plus de latitudes à ce niveau, Maxis nous gratifie d'une jauge supplémentaire : l'influence. Dépendante du nombre d'amis d'un personnage,


TOUT PUBLIC

CONFIG MINI CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 32 Mo T&L
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Maxis/États-Unis
TEXTE en français **ET VOIX** incompréhensibles

cette barre vous permettra d'influencer un Sim pour lui faire faire différentes choses, comme le jardinage, la vaisselle, des bisous, etc. Chouette, j'ai toujours pensé qu'il fallait rétablir l'esclavage humain (qu'on vienne encore me parler de morale dans les jeux vidéo, tiens...). J'ai trouvé ça plutôt gadget à la longue ; cependant, certains découvriront probablement le moyen d'exploiter ces possibilités.

Cours de rattrapage

D'un point de vue scolaire, la barre d'âge se transforme en jauge de cursus universitaire, divisée en quatre années de deux semestres chacune. À la fin de chacun d'eux, un examen sanctionne la progression du Sim et quantifie le montant de la bourse allouée par la fac. Pour obtenir de bons résultats, il faut faire ses devoirs régulièrement (ou inciter quelqu'un à bosser à votre place) et ne pas oublier d'aller en cours. Cela dit, ce n'est pas trop difficile puisque dans le monde merveilleux des Sims, les étudiants n'ont cours que deux ou trois heures par jour. Cependant, pour dépasser la moyenne, il faut développer certaines compétences comme le charisme ou la mécanique, même si la logique n'est pas toujours au rendez-vous. Par exemple, je ne vois pas l'intérêt d'avoir un niveau 3 en nettoyage en quatrième année de mathématiques. En marge de ses études, le Sim peut s'éclater en boîte de nuit, monter un groupe, glander au café ou adhérer à une secte, pardon, une association d'étudiants (type américaine) qui mériterait de s'appeler Alpha Beta Gamma Pouet Pouet. Bien sûr, tous ces lieux ne sont qu'un prétexte pour faire de nouvelles rencontres.



Le problème des résidences universitaires, c'est qu'on doit supporter les colloc' idiots, genre ceux avec des cheveux bleus.

Un peu de technique

Alors attendez, le développeur préconise quoi ? 800 MHz et 256 Mo de Ram... Ah ah ah, quelle bande de déconneurs chez Maxis quand même. Bon, soyons sérieux, il faut au moins tabler sur le double, histoire de ne pas avoir trop de ralentissements, notamment dans les zones communautaires.

À la limite de l'abus

À l'image des Sims 2, Académie est plaisant la plupart du temps, mais peut parfois se révéler décevant au niveau du gameplay. Ainsi, si on peut faire emménager un groupe de potes dans une résidence universitaire, il est impossible d'en créer une. Idiot et rageant. De même, si on peut assigner une chambre à ses étudiants, les autres peuvent quand même aller et venir comme bon leur semble. On retrouvait déjà ce manque de savoir-vivre avant, avec les voisins et amis qui entraient dans les maisons comme dans un moulin. Dommage que les options censées corriger (en partie) ce problème ne fonctionnent qu'aléatoirement. Les réactions des personnages sont parfois imprévisibles : un de mes Sims a piqué une gueulante après avoir vu sa femme embrasser sa prof de 80 ans, alors que c'est lui qui le lui a demandé. Et les fantasmes alors ? On est aussi un peu déçu par le faible nombre de meubles et de vêtements ajoutés, d'autant plus que l'inventaire original était un peu pauvre. Heureusement que la communauté est là pour satisfaire les plus insatiables. Malgré ces défauts, presque attendus, il ne fait pas de doute que les fans des Sims 2 trouveront leur compte dans cet add-on, certes pas indispensable, mais assurément fun.

Bishop



En troisième année, on peut changer l'aspiration de son Sim.

Le nouveau menu de persuasion, qui va de pair avec la barre Influence (en bas, à côté de la barre d'aspiration jaune).



En Deux Mots

Les créatifs de Maxis prouvent qu'ils n'ont pas perdu la main depuis Les Sims et savent toujours s'y prendre pour développer des add-on. Les Sims Académie n'apporte rien de révolutionnaire, mais il devient vite impensable de s'en passer une fois qu'on y a goûté.

- + Barre d'influence
- + Bonne extension du gameplay
- – Impossible de créer des résidences universitaires
- – Aucun bug pénible corrigé

7	Technique
7	Artistique
7	Intérêt


La fameuse vue « comme à la télé », qui ne sert à rien.

Caméra Café Le jeu

ARNAQUE À LA JC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 64 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** Nobilis
DÉVELOPPEUR Indie Games Production/France **TEXTE ET VOIX** en français

LA MONTAGNE TÉLÉVISUELLE « CAMÉRA CAFÉ » ACCOUCHE D'UNE SOURIS EN JEU VIDÉO. POURQUOI PAS ? MOI, JE PRÉFÈRE KAAMELOTT.

Les petits sketches beauf-anar-pipi-caca de Caméra Café débarquent sur nos PC en de longues missions pas drôles. Certes, on retrouve l'ambiance de la série grâce aux nombreux personnages, revus en 3D un peu caricaturale, et aux missions débiles qui se déroulent dans les bureaux de la Geugène. Mais dans le genre produit interactif, ça correspond à peine à un bon bonus pour le DVD du film Espace Detente par exemple. Certainement pas à un vrai jeu vidéo à trente euros. Le gameplay est mou et encore plus répétitif que deux cents photocopies faites une à une avec une machine défectueuse. Vous connaissez les Dating Sims, jeux d'origine nippone où le héros doit gérer son temps et son fric pour finalement désaper une pauvre collégienne ? Ben Camera Café, c'est un Sim Bureaucratie qui reprend à peu près les mêmes mécanismes. Abreuvez vos collègues de paroles ineptes et de café afin d'augmenter votre réputation, vous aurez ainsi des informations sur votre affaire en cours. En atteignant le statut d'ami, vous obtiendrez aussi la possibilité de décharger sur eux des masses de travail qui, autrement, vous auraient fait perdre de précieuses heures de magouille. Pendant ce temps, fouillez les placards, espionnez les conversations, sabotez l'ascenseur… Vous avez une semaine pour atteindre le but de chaque mission (par exemple, discréditer le concurrent syndicaliste d'Hervé). Une semaine d'ennui qui m'a rappelé le temps maudit de mes contrats d'intérim en boîte d'assurances. Quand en plus on ajoute à la liste des doléances un certain nombre de bugs (« Tiens, pourquoi le dossier que je dois échanger est introuvable ? ») et une durée de vie qui remplit à peine le temps d'une pause-café…

Fumble

+ Gadget pour les gros fans
- Gameplay squelettique
- Ultra répétitif

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
4	4	2



Martin Mystère Operation Dorian Gray

AVENTURE VIEILLOTE

MARTIN MYSTÈRE EST UN JEU À LICENCE, CELLE D'UN PERSONNAGE DE BD ITALIENNE FORT CONNU. OUI MAIS ICI, ÇA INTÉRESSE QUI ?

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** Nobilis
DÉVELOPPEUR Artematica Entertainment/Italie
TEXTE en anglais



+ Scénario carré
+ Quelques jolis décors
- Mal ciblé
- Largement dépassé

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
4	5	3

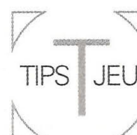
À qui pourrais-je bien recommander Martin Mystère : Operation Dorian Gray ? À première vue, ce jeu d'aventure archiclassique pourrait amuser les accrocs du genre. L'histoire tient debout, même si elle n'a rien à voir avec Oscar Wilde, si ce n'est le thème de son roman : la jeunesse éternelle. Mais voilà, le scénario s'avère aussi excitant qu'une partie de pétanque au Pôle Nord. Je dois même avouer n'avoir pas fini le jeu, à cause d'un code de protection normalement situé au dos de la boîte. Boîte qui ne m'a pas été fournie. Un code… je ne pensais pas que ça se faisait encore. Ça me rappelle le dessin en couleur d'Operation Stealth censé arrêter les pirates et photocopié avec succès à l'époque (1990). Merci Martin pour ce petit moment de nostalgie. Sinon les aventuriers tous attendent aussi un certain challenge dans les énigmes alors qu'ici l'unique difficulté réside dans le choix entre l'icône « regarder » ou l'icône « utiliser » pour récupérer les infos et les objets dans des décors assez fouillés. Un blocage ? Il faudra observer chaque bidule, chaque chiure de pixel, en y appliquant tout le bazar de l'inventaire, en espérant que le contretemps n'est pas dû à un bug graphique ou un cadrage foireux. Avec un peu de chance, Martin repérera enfin quelque chose d'intéressant et vous gratifiera d'une de ces vannes minables qui ne font rire que lui. La plupart du temps, il vous dira « À quoi bon ? » ou « Ça n'a aucun sens », ce qui, je pense, résume assez bien le jeu. Avec une réalisation antique qui rebutera les débutants, un thème adulte qui ne sierra pas aux enfants et des puzzles basiques, Operation Dorian Gray est un produit très moyen qui ne trouve pas sa cible.


L'histoire vous permettra de diriger la compagne de Mystère : Diana (et non pas « Boule de gomme » comme on pourrait le croire).

Fumble



Pour ceux qui se demandaient avec quoi John brûlait les démons volants dans le film : un morceau du saint suaire.



N'oubliez pas de décocher la visée automatique avant de lancer la partie. On n'est pas des consoleux, nom d'une pipe.



Ce gros lourd reviendra une bonne demi-douzaine de fois dans le jeu.

Constantine

MAX PAYNE AVEC DES DÉMONS

JE CONSIDÈRE CONSTANTINE COMME UN FILM « ACTION/FANTASTIQUE » PLUTÔT RÉUSSI : BIEN RYTHMÉ, UN SCÉNARIO SIMPLE ET CARRÉ, AVEC UNE BONNE AMBIANCE. COMMENT ? JE NE SUIS PAS CRITIQUE DE FILM ? BON, EH BIEN, PARLONS DU JEU VIDÉO.

Un peu de technique

Constantine requiert une grosse bécane pour tourner. 1,5 GHz devrait faire l'affaire si vous avez 512 Mo de Ram, voire 1 Go. Pas de bugs particuliers à signaler, mais pensez bien à installer le jeu en anglais. Pas en français.



PUBLIC AVERTI

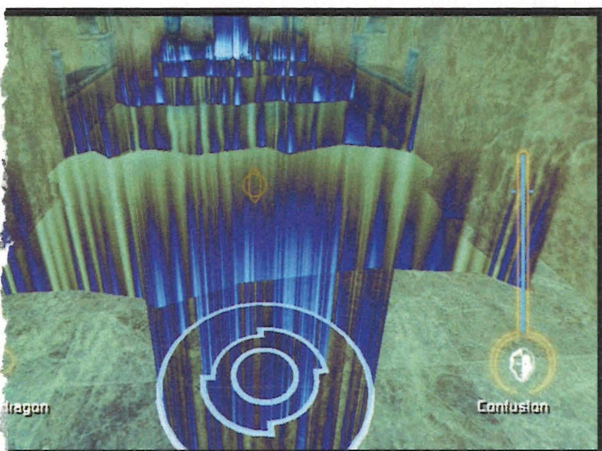
CONFIG MINIMUM **CPU 1,5 GHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo**
ÉDITEUR **SCI Games**
DÉVELOPPEUR **Bits Studios/Grande-Bretagne**
TEXTE ET VOIX **en français**

Si vous avez raté le début : Constantine est un homme rongé par le cancer des poumons et miné par la malédiction de la Vision Véritable. En gros, il voit les hybrides, démons ou anges, qui se baladent parmi nous pour nous influencer en bien ou en mal, genre « Aime ton prochain » ou « Bouclage dans cinq minutes ». Comme il a tenté de se suicider étant jeune, John Constantine sait parfaitement qu'une place en Enfer lui est réservée d'avance. Du coup, il s'est fait exorciste et renvoie les démons chez eux en espérant gagner un séjour post mortem plus en hauteur. L'histoire du jeu reprend de nombreux éléments du film en leur collant un scénario complètement différent. L'intrigue est narrée par des cinématiques de qualité moyenne, mais bien mises en scène, et la modélisation en 3D de Keanu Reeves s'avère tout aussi convaincante que le véritable acteur. C'est-à-dire pas du tout. Si vous installez le jeu en V.F., c'est encore pire. Sans déconner, ne le faites pas. Même pour rire.

L'enfer de l'ennui

Point de vue gameplay, en dehors de deux ou trois énigmes débiles, le jeu consiste à traverser les niveaux, côté Terre ou côté Enfer, en dézinguant tout ce qui passe. Les armes et les sorts à disposition ne sont pas super enthousiasmants, mais on fait avec. Ainsi, tel ou tel flingue ne marchera pas aussi bien contre le démon volant que contre le démon rampant. Et pour les boss, une technique spéciale à deux balles doit être découverte et utilisée sans réfléchir, parfois plusieurs fois lorsqu'ils se permettent des come-back ennuyeux. Franchement basique et répétitif. Néanmoins, Constantine amuse par moments, surtout en milieu de jeu quand ça commence un peu à chauffer. Ensuite, on trouve le temps long et on se demande si ça vaut le coup de continuer pour voir la fin ou pas. Ou un nouvel effet de sort. Ceux-ci font parti des points réussis de la réalisation, avec l'ambiance graphique de l'Enfer assez fidèle au film. Le reste ? Pas de moteur physique, un design restreint et monotone, des textures Xbox, des étapes d'animations oubliées… Constantine n'est pas un vrai jeu, c'est un passe-temps pour les fans du film.

Fumble



La vue véritable s'avère surtout utile pour repérer les clous tirés par le crucificateur.

En Deux Mots

LA RÉALISATION DE CONSTANTINE A ÉTÉ TRANQUILLEMENT BÂCLÉE POUR SORTIR LE JEU EN MÊME TEMPS QUE LE FILM, AVEC JUSTE ASSEZ DE POUDRE AUX YEUX POUR APPÂTER LE GRAND PUBLIC. PAS GRAVE HEIN, C'EST JUSTE CINQUANTE EUROS.

+ Bonne ambiance
- Basique et répétitif
- Réalisation « multiplateforme »
- La V.F. qui fait mal à l'âme

Note	Catégorie
5	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 500 MHz, 64 Mo de RAM, Carte vidéo TNT2
ÉDITEUR GMX Media
DÉVELOPPEUR Widescreen Games/France
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS


Je sais, c'est moche, mais estimez-vous heureux : vous n'entendez pas les bruitages.

Airborne Troops

COMIQUE INVOLONTAIRE

OH ÇA ALORS QUELLE COÏNCIDENCE ! ENCORE UN JEU DE GUERRE AVEC UN PARACHUTISTE ! MAIS CELUI-CI RÉUSSIT VRAIMENT À SORTIR DU LOT ET À SE FAIRE REMARQUER : IL EST EXCEPTIONNELLEMENT RATÉ.

John est vraiment très courageux. C'est normal : il vit en Amérique, le pays des hommes libres et braves. Alors quand on lui demande d'aller en Normandie pour tuer plein d'Allemands, non seulement il est super d'accord mais en plus, il enfile vite-vite un uniforme de la 101e aéroportée, il monte dans le premier avion qui part dans la bonne direction et il saute en marche. Geronimo ! Hélas, ce pauvre John n'est pas très malin : il trouve le moyen de se tromper d'heure et il débarque tout seul le 4 juin, deux jours avant les autres. Mince alors, ça c'est pas de bol. C'est marrant parce que le jeu a eu le problème inverse : il aurait dû atterrir sur nos PC en 2003, mais il s'est trompé d'heure et il est arrivé deux ans après. C'est pas bien grave hein, c'est juste que mes yeux n'étaient plus habitués au 640 x 480. Mais on ne va pas chipoter pour des broutilles pareilles alors que la botte nazie viole brutalement notre douce France. Tremble, Hitler : John le Para va reconquérir l'Europe !

Perdu ! Essaye encore

Airborne Troops partait d'une bonne intention : mélanger infiltration pourrie et shoot 3e personne dans des petits niveaux pas trop linéaires. Ses développeurs lyonnais prétendent même qu'il propose des « dilemmes stratégiques » dans un environnement « réaliste », où chaque élément a été « reproduit à l'identique à partir de documents historiques », en utilisant « les mêmes méthodes que pour les films ». Je ne sais pas exactement de quels films ils parlent, mais la scène où la ferme de la Résistance est encerclée par les SS me rappelle beaucoup Top Secret, la grande fresque historique des ZAZ avec Val Kilmer et Omar Sharif. Malgré les graphismes consternants, la maniabilité atroce et la bande-son à pleurer, le plus impressionnant reste le level design : des niveaux étriqués mais suffisamment confus pour qu'on réussisse à s'y perdre, qu'il faut impérativement explorer à fond. Si on termine une mission et qu'on a le malheur d'avoir oublié un seul des nombreux objectifs cachés, il faut tout recommencer depuis le début. Vu que des générateurs de nazis repeuplent inlassablement les couloirs et qu'il est impossible de sauvegarder, ça persuade vite de tout balancer par la fenêtre.

Atomic


Remarquez, les animations sont bien pourries aussi, et ce sont les mêmes pour tous les ennemis.

Un peu de technique

Si vous avez une machine capable de faire tourner Call of Duty, qu'est-ce qui vous prend de vouloir acheter Airborne Troops ?


Je vous ai parlé de la maniabilité ? Non, vaut mieux pas.

En Deux Mots

AU DÉBUT, J'AI CRU À UNE PLAISANTERIE, ÇA M'A MÊME FAIT RIRE. MAINTENANT SOYONS SÉRIEUX : AIRBORNE TROOPS ÉTAIT DÉJÀ UN BIDE SUR PS2, SUR PC C'EST UNE TORTURE.

+ Attendez, ça va me revenir…
− Je n'ai pas la place d'énumérer tout ce que je hais dans ce jeu

3	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT

Emergency 3

À ÉVITER D'URGENCE

Config minimum CPU 1.2 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo **Éditeur** Take 2 **Développeur** Sixteen Tons Entertainment/Allemagne **Texte et voix** en français

AUJOURD'HUI, NOUS ALLONS AIDER DES GENS ET FLASHER DES MÉCHANTS AUTOMOBILISTES QUI ROULENT TROP VITE... REVENEZ LES GARS, ESSAYEZ AU MOINS CINQ MINUTES !

Un camion-citerne se vide de son carburant après avoir percuté un café en plein centre-ville, une coupole en verre s'écroule sur une piscine publique ou encore un autocar crée un accident mortel sur l'autoroute. Voilà le quotidien qui vous attend dans Emergency 3. Sauver des vies sera votre leitmotiv



pendant la vingtaine de missions proposées. Il faut impérativement réagir vite et bien en endossant le rôle de pompier, policier, médecin ou ingénieur. Dans de nombreux cas, on doit prendre en charge toutes les forces d'intervention simultanément : sécuriser la zone du drame en déviant la circulation, débloquer un conducteur pris au piège dans son véhicule tout en maîtrisant un bâtiment en flammes afin d'évacuer au plus vite les blessés. Durant les premières missions, on prend plaisir à faire intervenir les troupes de son choix en fonction du budget, à déplacer efficacement ses unités pour gérer au mieux les différentes catastrophes auxquelles on doit faire face. Malheureusement, il y a des détails qui fâchent, comme le pompier mou du genou qui donne l'impression d'aller sauver des vies à reculons, l'ingénieur incapable de passer au-dessus d'une barrière de 50 centimètres afin de gagner du temps ou ces brancardiers qui sont là en touriste : « Eh, poussez pas, y'a pas le feu ». Justement, si ! Et on aurait aimé une dynamique de jeu beaucoup plus intense et nettement moins linéaire. Et ne parlons pas de l'I.A. des véhicules, qui arrivent à former un bouchon sur une autoroute à quatre voies lorsqu'on les renvoie à la caserne. Encore un titre qui mériterait quelques mois de développement supplémentaires et qui, pour 20 euros, n'amusera sans doute que des joueurs peu exigeants.

Cyd



Laisse-moi passer y'a le feu. Non moi d'abord, j'ai un blessé à transporter...

+ La variété des situations
- I.A. lamentable
- Linéaire

3	3	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Gotcha

INSIPIDE

BRAVO AUX DÉVELOPPEURS D'AVOIR IMPLÉMENTÉ DU PAINTBALL DANS UN FPS AU MILIEU DE TOUS LES GROS TITRES DU GENRE. C'ÉTAIT PAS GAGNÉ. PAS DE CHANCE, ILS ONT PERDU !

Config minimum CPU 1.4 GHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo **Éditeur** Take 2 **Développeur** Sixteen Ton Entertainment/Allemagne **Texte** en français



Le paintball est un sport particulièrement fun et tripant qui permet de tirer, sans danger, sur ses petits camarades. Adapter ce concept en jeu vidéo paraît quelque peu risqué car la majorité des gens veulent braver des interdits lorsqu'ils se trouvent devant leur moniteur : rouler à 300 km/h en centre-ville en créant le plus beau carton qui soit, s'équiper d'un shotgun dernière génération et exploser les tripes de leurs adversaires... Mais ne soyons pas aussi sceptique, peut-être que le FPS sauce paintball c'est vachement bien. Après quelques secondes de chargement, me voilà en plein cœur de l'action. Je vide mon chargeur sur le premier venu. Je monte le volume sonore, recharge mon arme et tire de nouveau sur un adversaire. On entend à peine un petit bruit sourd lorsque l'on appuie sur la détente. Il en est de même lorsque le projectile s'écrase sur un joueur. Ce dernier reste alors debout et devient transparent. Il est donc considéré comme « mort » et ne peut plus interagir dans la partie. Le manque de dynamisme est flagrant et pour un FPS, c'est l'ennui assuré. On progresse dans des environnements quelconques en vidant son chargeur bourré de petites billes qui tâchent sur des adversaires qui semblent au moins aussi motivés que vous pour remporter la victoire. Que l'on gagne ou non n'a presque pas d'importance tellement Gotcha se révèle sans saveur. Même les parties en multi ne relèvent pas le niveau. Il faut compter un peu moins de dix minutes avant que les protagonistes ne retournent vers un FPS digne de ce nom. Bref, on nage en plein concept sans intérêt avéré, avec peu de moyens. Du décor fade aux personnages insignifiants en passant par une action terriblement molle, il n'y a décidément rien pour sauver ce titre.



Cyd



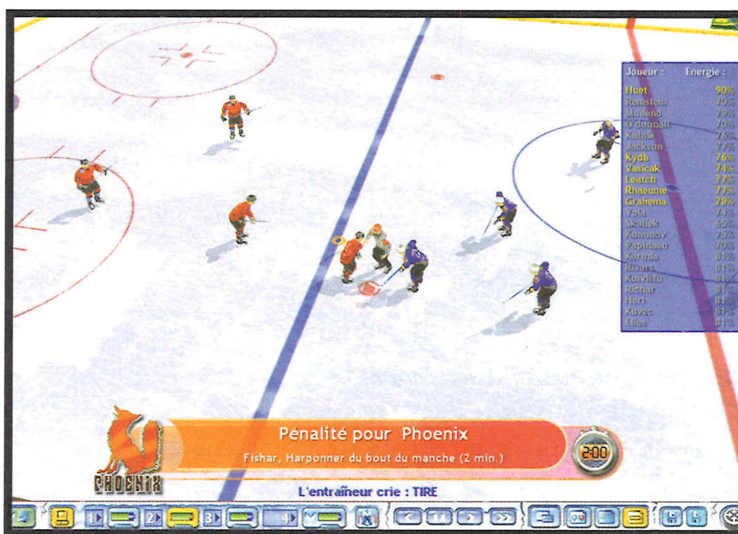
Au fur et à mesure de votre progression, vous pourrez acheter de nouvelles armes et débloquer des maps.

+ Moins fatigant qu'en vrai
- Moteur 3D désuet
- Action ennuyante

3	3	2
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT


TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 1.2 GHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
Éditeur Bigben Interactive
Développeur Greencode/Allemagne
Texte en français
Voix sans issue



La retransmission des matches est en 3D. Un effort louable mais pas couronné de succès.

Ice Hockey Club Manager 2005

« CROSSE » ERREUR

SORTEZ VOS CASQUES, AFFÛTEZ VOS CROSSES, AIGUISEZ VOS PATINS… ET PRÉPAREZ-VOUS POUR UN RÈGLEMENT DE COMPTE À HOCKEY CORRAL !

Voici la fiche de Cristobal Huet, le petit « Frenchy » du jeu. Notez la beauté des graphismes, tout juste capables de faire chavirer les fans d'Excel.

Les vieux fous que nous ne sommes pas encore répètent à longueur de journée que c'était mieux avant. Et les jeunes cons que nous sommes toujours ne demandent qu'à les croire. Seulement, en me souvenant des pantalons en velours que ma mère me forçait à mettre il y a vingt ans, j'en doute. Et lorsque je retombe sur Hélène et les Garçons, une série m'ayant tout appris sur les rapports homme-femme, je comprends pourquoi je suis toujours célibataire. Idem pour les jeux vidéo ! Auparavant, on s'extasiait devant trois pixels posés sur un écran monochrome, alors qu'aujourd'hui, nous découvrons chaque mois des titres repoussant sans cesse les limites de l'art vidéo-ludique. Oubliez Half-Life 2, Doom 3 et même World of Warcraft ! Voici Ice Hockey Club Manager 2005, la simulation ultime des jeux de management. Ultime, tant que ça ? Oui, et je pèse mes mots. Après y avoir joué, vous ne voudrez plus jamais entendre parler de hockey sur glace !

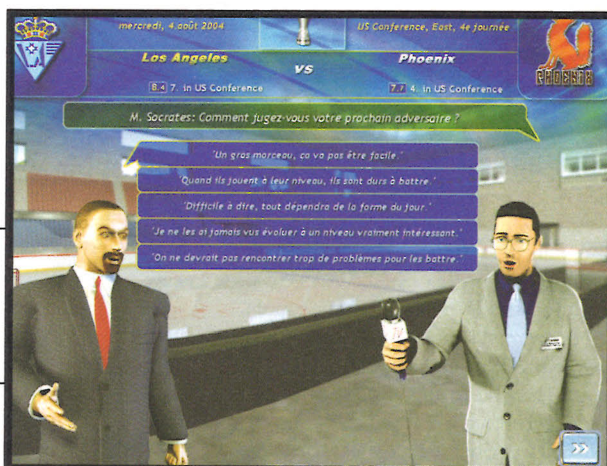
Plaisir masochiste

L'interface est aussi bien agencée que le bureau de Bishop, l'arborescence des menus semble définitivement passée du côté obscur, la retransmission des matches rendrait malade un marin habitué aux mers déchaînées de l'hémisphère Sud et les graphismes semblent aussi soignés que ma première petite amie. Le succès de L'Entraîneur a bien sûr relancé la mode des jeux de management, aujourd'hui adaptés au monde du cyclisme, du basket, du rugby, du hippisme…
Et il paraît que Sports Interactive (le studio à qui l'on doit Football Manager 2005) prépare une version base-ball de son hit. Mais le hockey sur glace ne se prête absolument pas au genre. SI, qui en connaît un rayon, s'y est d'ailleurs cassé les dents. Alors imaginez quand il est desservi par une telle réalisation… Pourtant, tout y est : négociation des contrats avec les joueurs et les sponsors, construction des infrastructures, élaboration du programme d'entraînement, relations avec la presse et les supporters… Sans oublier les injonctions du coach (« tir » ou passe « longue ») en plein match. Mais rien ne m'a laissé croire que cela influait réellement sur le jeu. Bref, seul un plaisir masochiste pourrait inciter les fans du genre à se laisser séduire par ce titre. Un plaisir masochiste mais pas solitaire, ce titre étant jouable à quatre sur le même écran. Enfin, encore faut-il trouver des aliens pour « jouer » avec vous, les gens normaux ayant plutôt tendance à préférer un bon film muet allemand à ce produit soporifique.

Socrates

Un peu de technique

Sur un AMD 1800+, avec plus de mémoire que tous les éléphants d'Afrique, la retransmission des matches pourrait rendre épileptique n'importe quel testeur, tant les saccades se succèdent à un rythme effréné. Non, les jeux vidéo ne sont pas dangereux pour la santé ! Mais des titres comme celui-là tendent à le faire croire…



Les interviews d'avant-match se résument à une question et cinq réponses. Toujours les mêmes, bien sûr. C'est un peu court, jeune homme !

En Deux Mots

Ice Hockey Club Manager 2005 se pose comme l'un des plus mauvais jeux de management, toutes catégories confondues. Interface étourdissante, retransmission des matches catastrophique… Une « crosse erreur » à l'accent allemand

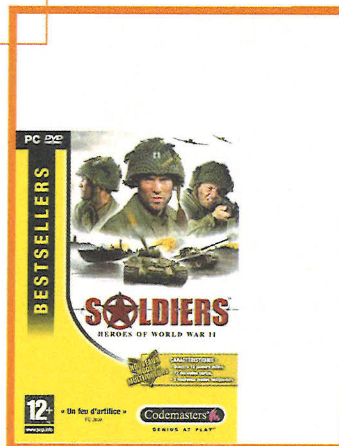
- \+ Le hockey, ça nous change du foot…
- − … mais le hockey, ce n'est pas du foot !
- − La technique est d'un autre temps
- − L'interface a dû être pensée en braille

3	Technique
1	Artistique
1	Intérêt

par Bishop

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

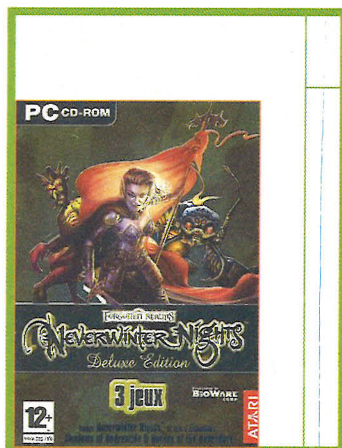
Soldiers



Genre : Petits soldats
Infos : Environ 20 euros – CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 128 Mo – Collection Best Sellers de Codemasters
Note : 4/10 dans Joystick N°162

Soldiers... La déception devant ses nombreux bugs était à la hauteur de son potentiel de grand jeu. Heureusement, deux patchs sont venus corriger la plupart de ces problèmes. Certes, l'ergonomie reste toujours aussi étrange, mais au moins on peut maintenant profiter de ce jeu de stratégie/tactique/infiltration sans pester toutes les dix minutes. Outre ses moteurs physique et graphique de qualité, on apprécie surtout Soldiers pour son ambiance, ses longues campagnes et les nombreuses bonnes idées qui émaillent le mode solo. De plus, cette édition contient les cinq nouveaux modes de jeu et les douze cartes additionnelles pour le multi. À 50 euros, l'acheter à sa sortie était un pari risqué ; pour un peu moins de 20 euros, je vous le recommande chaudement.

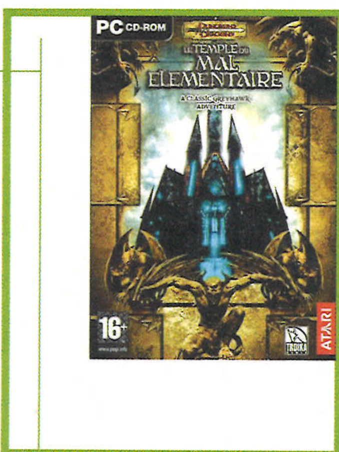
NeverWinter Nights Deluxe



Genre : Jeu de rôle
Infos : Environ 38 euros – CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte vidéo 3D 32 Mo – Atari
Note : NWN : 9/10 (N°144) ; Shadows of Undrentide : 6/10 (N°151) ; Hordes of Underdrak : 8/10 (N°158)

Sorti il y a presque deux ans et demi, Neverwinter Nights continue d'être joué à travers le monde. Cet étonnant jeu de rôle doit sa survie aux nombreuses contributions de fans et à ses deux add-on, inclus dans cette édition Deluxe. Le premier, Shadows of Undrentide, ajoute une campagne solo fort intéressante et le second, Hordes of Underdrak, étend l'univers de façon encore plus convaincante. À noter que le jeu tout seul et son premier add-on peuvent se trouver séparément au prix de 15 euros environ chacun. À une dizaine d'euros près, ça serait dommage de se passer du troisième volet de cette saga.

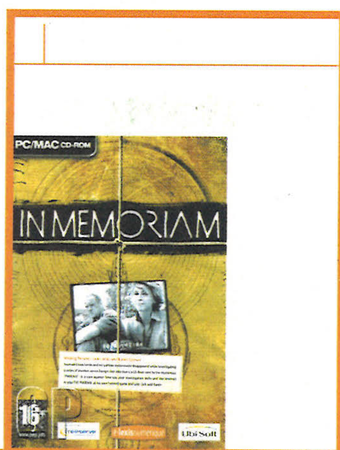
Le Temple du mal élémentaire



Genre : Jeu de rôle
Infos : Environ 15 euros – CPU 1,5 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Atari
Note : 8/10 dans Joystick N°153

Basé sur Donjons & Dragons, le vénérable jeu de rôle papier, le Temple du Mal Élémentaire vous invite à voyager dans les contrées de cet univers réputé. En plus d'un gameplay de bonne facture, ToEE vous offre des combats passionnants en tour par tour avec des possibilités stratégiques par dizaines. De plus, l'humour noir omniprésent ne pourra que vous plaire. À sa sortie, le jeu était buggé jusqu'à l'os. Depuis, trois patchs sont venus corriger la majorité des problèmes. Attention cependant, les débutants seront peut-être rebutés par les nombreuses pages de manuel à ingurgiter pour pouvoir s'en sortir. Dommage, ça vaut pourtant le coup.

In memoriam



Genre : Puzzle/Aventure
Infos : Environ 15 euros – CPU 333 MHz + 128 Mo de Ram + Connexion Internet – Ubi Soft
Note : 8/10 dans Joystick N°153

Véritable jeu d'investigation doté d'un concept original, In Memoriam vous fera vivre une histoire prenante. Grâce à son design réfléchi, cette aventure est même ouverte aux débutants. Son apparente facilité pourra vous agacer au début, mais le scénario très détaillé prend toute son ampleur sur la fin du jeu, notamment par ses énigmes dont les solutions se trouvent sur Internet. Évidemment, la connexion est indispensable.

ABONNEZ-VOUS ! à joystick

168
MARS
2005

future france
Media with passion

1 AN / 11 NUMÉROS 71,50 €*
+ LE JEU SPLINTER CELL 3 (version PC) 54,99 €**

TOTAL ~~126,49 €~~





Photo non contractuelle

Le 3e "Splinter Cell" va voir Sam Fischer, l'agent secret de la NSA spécialiste de l'infiltration, vivre l'aventure la plus explosive de sa vie ! Equipé d'un arsenal ahurissant d'armes et d'équipements high-tech, du simple couteau au système expérimental "Land warrior", prenez sa place et affrontez une intelligence artificielle aux réactions réalistes. Les personnages se souviennent des faits passés e évoluent en fonction de vos actes !

UBISOFT

** Dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick / service abonnements - 101/109 rue Jean Jaurès - 92300 Levallois Perret

❑ Oui, je m'abonne à **Joystick** pour 1 an - 11 n° + le jeu SPLINTER CELL 3 (version PC) au prix de **65 €*** au lieu de 126,49 €

JE CHOISIS LA VERSION ❑ CD OU ❑ DVD

SOIT UNE ÉCONOMIE DE 48 %

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :

❑ Chèque bancaire ou postal

❑ Carte bleue n° __________

Expire le : ___ ___ Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : __________

Ville : ....

Date de naissance : ___ ___ ___

e-mail : ....

Téléphone : ___ ___ ___ ___ ___

Quelle console utilisez-vous ? ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ X-Box De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

STPJ69

** Vous pouvez acquérir séparemment les 11 n° de Joystick au prix unitaire de 6,50 € (01/01/05)et le jeu Splinter Cell 3 (version PC), au prix de 54,99 € (+2 € de frais d'emballage et de port.) Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30/04/2005, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de 6 à 8 semaines après réception de votre règlement. Autres pays nous contacter au 03 28 38 52 39 ou par mail abonnementjoystick@cba.fr. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant , en écrivant à notre siège social . Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑*



DOSSIER LOCALISATION

LES ARTISANS DE L'OMBRE

PAR FASKIL

Chez nous, à Joystick, on n'aime pas les doublages pourris. On a même un joli petit logo pour les dénoncer quand ils sévissent. Mais à force de râler sur un doublage réalisé en apparence à la sauvette, on oublie bien souvent que la tâche des traducteurs est loin d'être aisée. D'ailleurs, comment ça marche tout ça ? Vous le savez, vous ? Allez, posez-vous cinq minutes, je vous explique…

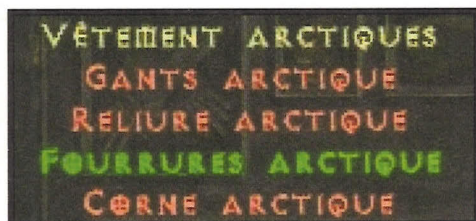
Qui n'a pas pesté au moins une fois dans sa vie devant une version française tellement approximative qu'elle flinguait une bonne partie de l'intérêt du produit ? Qu'il s'agisse de films, de bouquins ou, dans le cas qui nous préoccupe, de jeux vidéo, une mauvaise traduction n'a jamais servi l'œuvre originale. En revanche, vous ne vous êtes probablement jamais dit que cette impression de bâclage était peut-être la résultante de facteurs indépendants du talent des traducteurs. On l'oublie souvent, mais le passage d'une langue à l'autre n'est pas juste une affaire de style. Elle doit aussi obéir à toute une série de contraintes avec lesquelles il faut jongler. Et finalement, cette phrase de dialogue qui vous paraît étrange trouve probablement son origine dans une simple limitation du nombre de caractères utilisables.

Eh oui, tout cela est plus complexe qu'il n'y paraît. La localisation d'un jeu vidéo est une étape cruciale et pourtant assez peu connue, voire négligée. L'objectif de ce dossier est donc d'essayer d'y voir plus clair, tant au niveau du fonctionnement qu'au niveau des enjeux que recouvre la discipline.

VOTRE MISSION, SI VOUS L'ACCEPTEZ…

Le principal défi d'une équipe chargée de « localiser » un jeu va être de veiller à conserver ce que j'appellerai la « double adéquation ». D'une part, une adéquation avec le produit : il faut s'assurer qu'à aucun moment, sous couvert du changement de langue, on ne dénature l'œuvre originale. D'autre part, une adéquation culturelle : à tout instant, il faut garder à l'esprit que le produit localisé va devoir se couler dans le moule du public ciblé, lui parler non seulement avec son vocabulaire propre mais aussi avec ses références.

Prenez GTA San Andreas, par exemple. À la base, une histoire de gangsters black, dans une jungle urbaine américaine, à grands renforts de rap et de gros mots typiquement anglo-saxons, pour lesquels il n'existe pas d'équivalents dans notre culture européenne. Comment transposer cela pour le public français sans en perdre l'essence ? Voilà typiquement le genre de



Un bon exemple de mauvaise traduction liée à la concaténation, le pluriel n'est pas pris en compte.

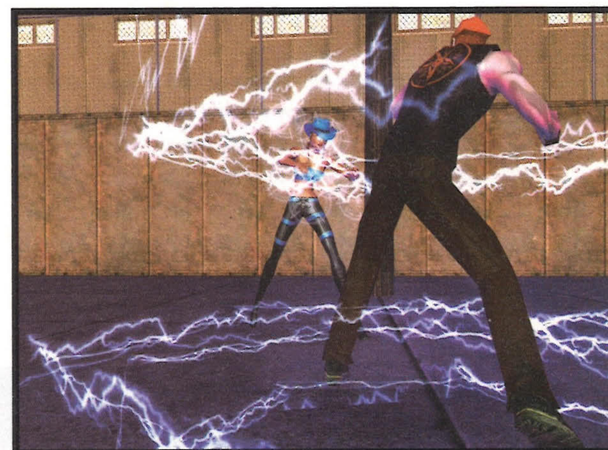
casse-tête auxquels sont confrontées les équipes de localisation : il faut en permanence trouver l'équilibre entre le respect de l'œuvre originale et les ajustements à y apporter pour en garantir le même impact sur une population de joueurs qui ne partagent pas forcément un background culturel unique. L'exemple le plus parlant reste l'éternel dilemme entre tutoiement et vouvoiement, formules inexistantes en anglais. Pour savoir quelle formule utiliser, il est impératif de connaître la relation qui lie les personnages. Une notion qui commence à trouver un certain écho auprès des développeurs anglophones, mais cela n'a pas toujours été le cas. Avant de commencer à ébaucher des solutions, intéressons-nous d'abord à la manière dont se structure l'équipe qui va devoir jongler avec les mots. Une première chose à savoir, c'est qu'en dehors de cas extrêmement rares, la traduction d'un jeu ne va jamais se faire en interne, au sein d'une maison d'édition. Il existe pour cela plusieurs sociétés spécialisées qui disposent des ressources (humaines et techniques) et du savoir-faire pour y parvenir. Même s'il semble que leur mode de fonctionnement soit souvent tributaire du projet sur lequel elles bossent, on peut toutefois dessiner un organigramme théorique qui couvre tous les postes à pourvoir. En haut de la pyramide : l'incontournable Chef de Projet. C'est lui qui assure le lien avec le client (l'éditeur), qui reçoit les éléments à traduire (textes, fichiers audio originaux) et les instructions d'intégration, les organise et les transmet au Responsable de Traduction. Ce dernier va répartir le boulot entre les différents traducteurs et centraliser les résultats pour les faire ensuite remonter au Chef de Projet ou directement au service localisation de l'éditeur. Dans un monde parfait, toute cette dynamique serait bien rodée et les traducteurs disposeraient de toutes les pièces dont ils ont besoin pour faire correctement leur travail : les textes à traduire, bien entendu, mais aussi tout ce qui va leur permettre d'en comprendre le sens par rapport au scénario : background des personnages, chronologie des dialogues, etc. Dans la réalité, il en va tout autrement. Sinon, vous pensez bien, ce ne serait pas drôle.



« All your base are belong to us », où comment une traduction piteuse peut devenir culte.

PLUS VITE, PLUS VITE

Commençons par ce qui semble être l'une des contraintes les plus pénibles à gérer : le temps. Les « bouclages dans cinq minutes », c'est aussi une réalité pour eux. Parce qu'avant de pouvoir être traduit, il est préférable qu'un jeu soit terminé : ça évite de devoir refaire plusieurs fois de suite la traduction d'un passage modifié par les scénaristes ou les développeurs. Mais qui dit jeu terminé, dit aussi investisseurs qui attendent en trépignant que leur bébé sorte à l'air libre pour ramener de la thune. Et comme la plupart des éditeurs privilégient aujourd'hui une sortie mondiale (pour lutter contre le piratage), il faut que toutes les traductions soient réalisées en un temps record une fois le produit original prêt à déferler dans les rayons. Premier problème, donc : le traducteur doit pouvoir bosser vite et bien. Deux prérequis qui ne sont pas forcément compatibles. Certes, les éditeurs font de plus en plus souvent l'effort de faire travailler les équipes de localisation en amont de la chaîne de production (voir l'interview de Ludovic Bony).


City of Heroes : la problématique du tutoiement (inexistante en anglais) poussée à son paroxysme.

Mais la pratique est encore peu répandue. Qui plus est, les soucis du traducteur ne se limitent pas à cette « simple » contrainte. L'autre grosse difficulté tient essentiellement à la contextualisation des textes à adapter. Oui, je sais, parfois j'utilise des mots savants pour faire genre. Mais je m'explique : quand on vous demande de traduire en français une phrase de dialogue, il est nécessaire, pour bien appréhender toutes les subtilités de vocabulaire, de savoir exactement qui parle, quel est son rôle dans l'histoire, son état d'esprit au moment où il s'exprime, etc. Et c'est justement ce genre de détails qui fait souvent défaut. Il n'est pas rare





C'ÉTAIT (PRESQUE) HOLLYWOOD !

The Westerner avait bénéficié d'un traitement de faveur pour la version française : on a fait appel aux voix qui doublent habituellement des acteurs connus (Tom Hanks, Julia Roberts) pour ajouter une plus-value indéniable au titre. Bon, cela n'a malheureusement pas suffit à sauver le titre, mais ça, c'est une autre histoire.

qu'un traducteur ne dispose en tout et pour tout que d'un pauvre fichier Excel ou Word contenant les phrases à traduire, sans explication du contexte. Procéder à une adaptation dans ces conditions peut se révéler périlleux. Il est donc primordial de faire rapidement le tour du propriétaire, de repérer les phrases qui posent problème et réclamer du feedback auprès des développeurs. Bon, tout n'est pas toujours aussi délicat. Parfois, il y a quelques indications primaires (« le personnage est un homme, c'est le frère du héros ») mais en dehors de très gros titres, il est rare d'obtenir une fiche descriptive exhaustive pour chaque perso à gérer. Et forcément, à un moment ou l'autre, s'il manque d'infos pertinentes, le traducteur va devoir trancher et donner une « couleur » à ses textes. C'est pour cela qu'on parle plutôt d'adaptation que de traduction, d'ailleurs. Une conversion de



Séance de doublage : l'acteur en cabine n'a que la voix originale pour source d'inspiration.



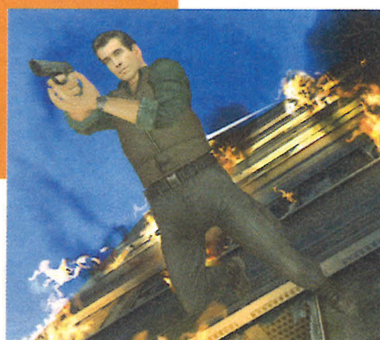
PITIÉ, PAS DE WESH WESH

Très « typés », les dialogues de GTA San Andreas (qui se déroule dans un ghetto imaginaire des États-Unis) auraient pu souffrir d'une version 100% française. Le choix de l'éditeur a donc été de maintenir la V.O. pour la partie audio et de se limiter à l'intégration de sous-titres. Malgré tout, le travail d'adaptation réalisé sur un titre aussi particulier est colossal parce qu'il n'existe pas d'équivalent direct dans notre culture.

Interview

Cécile Irlinger

Cécile est « localisation manager » pour la Marque Rose et supervise l'équipe multimédia au sein de cette société de localisation parisienne.



« Si les vidéos ou séquences audio de certains personnages sont manquantes et qu'il n'est pas possible de les attendre, nous devons faire sans. ». (007 : Quitte ou Double)

JOYSTICK : Quelle est votre marge de manœuvre, votre niveau de liberté, par rapport au produit ?

CÉCILE IRLINGER : La localisation ne consiste pas à recréer le jeu de toutes pièces mais à l'adapter au pays de destination. Le jeu existe et notre objectif, la responsabilité qui pèse sur nos épaules, est de coller un maximum à sa couleur, son univers pour que la version française ne détonne pas.

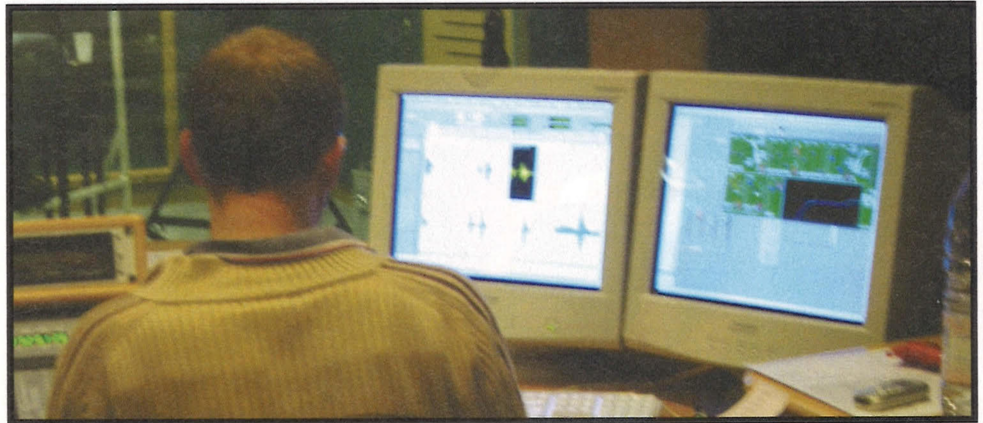
Notre marge de manœuvre ou niveau de liberté est donc très restreint : d'abord, nous ne créons pas le jeu, nous nous conformons à ce qui existe déjà. Ensuite, les contraintes techniques imposées par le support sont bien réelles et contraignent notre travail.

Quels sont les principaux soucis que vous rencontrez lors d'une localisation ?

En général, le plus problématique est certainement la simultanéité entre la création du jeu en V.O. et la localisation. Alors que nous sommes en phase de préparation ou d'enregistrement, la version originale en est quasiment au même stade. Si les vidéos ou séquences audio de certains personnages sont manquantes et qu'il n'est pas possible de les attendre, nous devons faire sans. Si des modifications tombent, il nous faut être réactifs et les intégrer au plus vite, surtout pendant les enregistrements.

Les budgets alloués à la localisation sont-ils suffisant à vos yeux ?

Dans une recherche de qualité et de pertinence, les délais et les budgets sont toujours trop serrés. Mais le jeu vidéo est une industrie et à ce titre, une société de localisation est avant tout tenue de faire du mieux qu'elle peut dans les budgets, les délais et avec les éléments que les développeurs ou l'éditeur mettent à sa disposition. En ça, c'est un vrai challenge. Et la satisfaction d'avoir réussi une localisation — et d'en lire de bons échos dans la presse — efface tout le reste.



L'ingénieur du son doit en permanence vérifier que le timing des voix françaises correspond à celui du dialogue original.



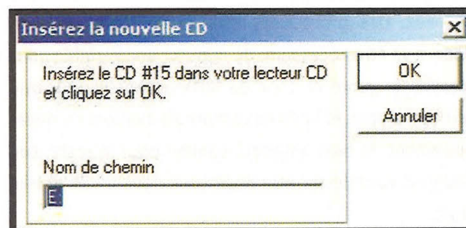
Branle-bas de combat pour finaliser un doublage : les délais impartis sont souvent très courts.

l'anglais au français en passant par Babelfish ne va pas vraiment suffire.

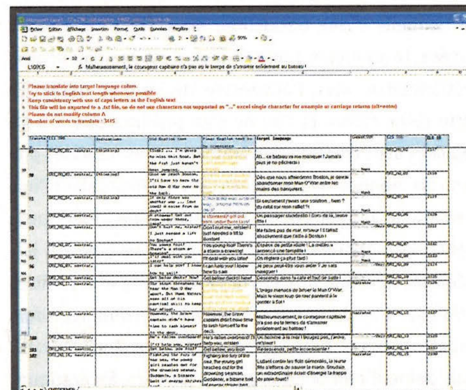
Dernier point à ne pas négliger : le registre de langage. L'anglais se la coule souvent douce sur les « gros mots » et autres jurons, et cette foison n'a pas vraiment la cote chez nous. Il faut souvent adoucir les expressions au moment de leur traduction, ce qui explique qu'un « damn » puisse mystérieusement muer en « bon sang » nettement plus mou. Il est aussi fortement recommandé pour un traducteur d'éviter l'abus des « mon dieu », alors que les Anglo-Saxons raffolent de cette expression. Toutes ces « retouches » nécessaires ajoutent encore une difficulté supplémentaire et peuvent même, dans certains cas, avoir un effet pervers : l'impression très nette que la V.F. d'un jeu flirte beaucoup plus avec le « gnan-gnan », le « politiquement correct », conséquence d'un fossé culturel qui va bien au-delà du jeu.

POURQUOI FAIRE SIMPLE QUAND ON PEUT FAIRE COMPLIQUÉ ?

Délais très courts, contextualisation, expressions à bannir, que reste-t-il comme obstacles ? Eh bien, tous ceux liés à ce que je mentionnais en début de dossier, à savoir les contraintes techniques. On n'y pense pas forcément quand on joue à une V.F., mais en plus de devoir jongler avec les mots et les affinités culturelles, le traducteur va aussi devoir composer avec les restrictions imposées de facto par les développeurs. D'abord, l'espace défini pour intégrer la traduction est parfois limité en nombres de signes. Or, on le sait, la langue française a tendance à s'étaler plus que celle de Shakespeare. Il faut donc faire un choix et parfois s'autoriser une petite entorse au sens littéral pour mieux « rentrer dans les cases ». Ensuite, il y a les redoutables concaténations (pour les textes) et combinatoires (pour les voix), sources de nombreuses nuits blanches chez nos amis de la trad'. Mais c'est quoi donc ? Imaginez un jeu d'aventure classique débordant de phrases du style « you have found a blue key ». À première vue, rien de sorcier. Vous vous dites : pas besoin de contextualisation, ni même de travail d'adaptation particulier, on va traduire très simplement par « vous avez trouvé une clé bleue ». Sauf que non. Analysons un instant la procédure qui génère l'affichage de cette phrase pour mieux comprendre l'étendue du problème. Dans sa base de données, le soft dispose d'une liste d'objets que le joueur est susceptible de récupérer durant son aventure. Pour chaque objet, on fait appel à deux variables : une pour définir son « état » (un adjectif comme « bleu », « rouge », « grande », « belge », etc.) et une seconde pour caractériser sa « nature » (un nom comme « clé »,



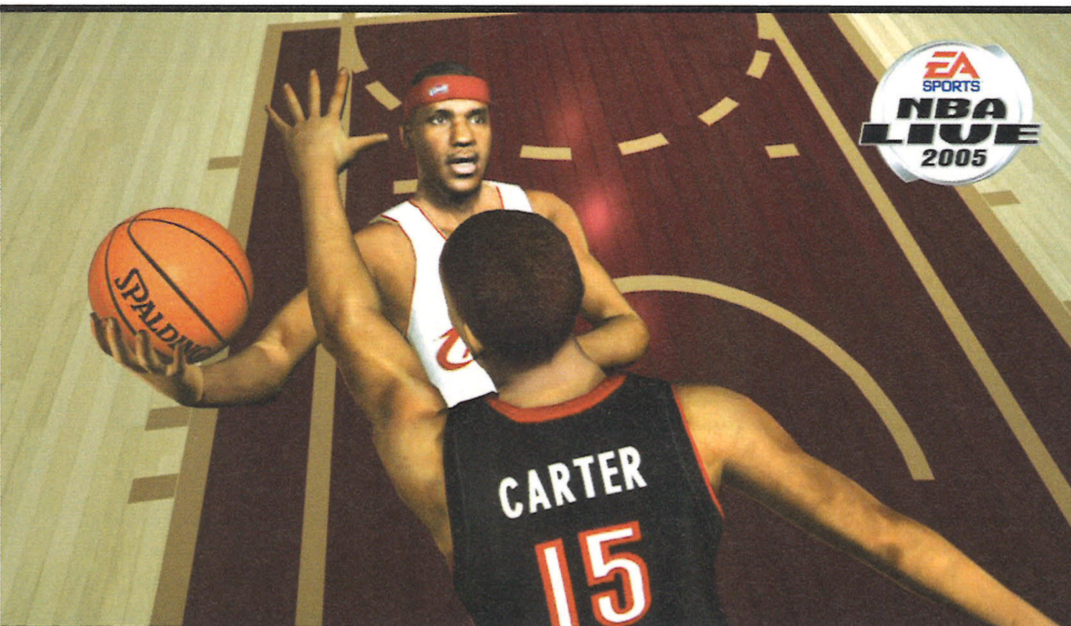
Les erreurs de traduction s'infiltrent parfois même jusque dans les programmes d'installation.



Pour réaliser une localisation, les traducteurs doivent le plus souvent se débrouiller avec un vulgaire fichier Excel.

LES QUALITÉS D'UN BON TRADUCTEUR

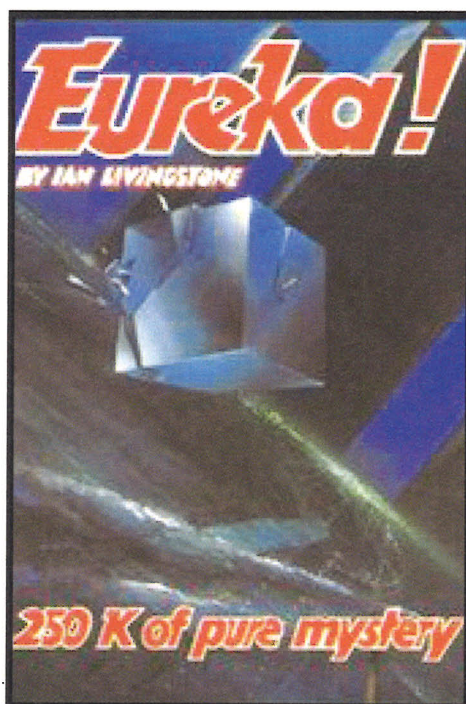
- Se spécialiser : il faut pouvoir se targuer de maîtriser certains domaines particuliers (jeux de sport, jeux de guerre) et ne pas hésiter à refuser les jeux dont le genre ne s'inscrit pas dans un thème connu.
- Maîtriser la langue française : il faut non seulement maîtriser la langue d'origine du produit, mais surtout (et c'est le plus important) être irréprochable en français.
- Traduire, mais surtout adapter : il faut toujours tendre plutôt vers une adaptation qu'une traduction pure et dure, souvent indigeste.
- Jouer beaucoup : cela peut paraitre évident, mais un bon traducteur de jeu vidéo doit s'imprégner en permanence de l'univers dans lequel il évolue.
- Être rigoureux : ne pas hésiter à se relire, plusieurs fois, et s'imposer une auto-critique de tous les instants.
- Faire des concessions : si le texte original est de piètre qualité, il faut pouvoir s'en satisfaire et ne pas vouloir réinventer les dialogues.



Les jeux de sport regorgent de termes spécifiques...



...qui nécessitent une spécialisation du traducteur.



Eureka : déjà à l'époque du Commodore 64, bon nombre de joueurs francophones avaient été bloqués par une... « carrote » mal orthographiée.

« porte-manteau », « pack de bières »). Vous le sentez venir le couac ? Si en anglais, l'ordre des mots sera « You have found [adjectif] [nom] », en français, ce sera exactement l'inverse : « vous avez trouvé [nom] [adjectif] ». Dans ce cas bien précis, une interaction entre le traducteur et le développeur va être nécessaire. Il va falloir adapter la ligne de code qui affiche la description pour qu'elle corresponde à l'ordre des mots dans la langue cible. Et je vous épargne les détails sur la notion de genre (masculin ou féminin), inexistante en anglais, mais dont il va falloir tenir compte si l'on veut éviter l'écueil du « vous avez trouvé un porte fermé » qui pique les yeux. Des procédures vont devoir être mises en place, il va être nécessaire de rajouter une variable pour spécifier le genre et il y a de fortes chances pour que tout ça n'ait pas été pris en compte au moment du développement. Et bien entendu, comme pour le reste, ces solutions vont devoir être déployées dans un délai très court.

ET EN PLUS, IL PARLE

Pour l'instant, nous nous sommes cantonnés à la partie textuelle d'une traduction. Mais depuis plusieurs années, le doublage audio de jeux s'est également professionnalisé, avec l'apparition de studios dédiés à cette seule tâche. Et l'on ne s'en plaindra pas. On se souvient avec émotion des premiers titres francisés par des voix monocordes ou surjouées qui flinguaient l'immersion à grands coups d'amateurisme. Heureusement, cette époque est en voie d'être révolue. Le jeu vidéo est devenue une véritable industrie et à ce titre, il n'a plus droit à l'erreur : la qualité d'un doublage doit pouvoir rivaliser avec ceux de gros blockbusters ciné sous peine d'être boudés par les joueurs. En pratique, cette partie du boulot est supervisée par un Directeur Artistique. C'est lui qui reçoit les dialogues traduits et





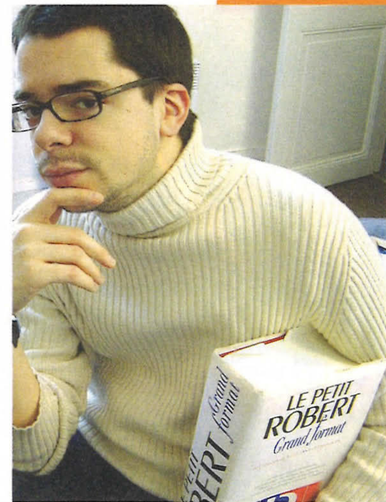
Myst, déjà un gros mal de crâne à la base, qui empire lorsqu'on passe deux jours à chercher la « chambre » qui s'avérait être une traduction malheureuse de « room ». Je les aurais pendus.

gère le casting des acteurs qui vont prêter leur voix aux personnages. Une fois en studio, il sera assisté d'un ingénieur du son, chargé de superviser toute la partie technique du processus. C'est à ce dernier qu'incombera la responsabilité de vérifier que le niveau sonore est correct, que les mots sont intelligibles et surtout, qu'ils respectent le timing des dialogues originaux. Les méthodes de travail varient d'un studio à l'autre, mais généralement, l'acteur (ou l'actrice) a sous les yeux une « timeline » représentant la forme d'onde de la voix originale (pour s'assurer qu'il colle parfaitement en

Interview

Fred Muller

Chef de projet et relecteur pour Around The Word, société française de localisation, Fred Muller a notamment travaillé sur les V.F. de The Westerner, GTA San Andreas et plus récemment, Freedom Force vs The Third Reich.





« La localisation du jeu vidéo doit composer avec des automatismes issus du cinéma. » (Freedom Force II)

JOYSTICK : En quoi consistent les fonctions de « chef de projet » et « relecteur » ?

FRED MULLER : L'essentiel de ma tâche consiste à relire intégralement et minutieusement les traductions qui me sont confiées. Il s'agit d'assurer la cohérence du projet dans ses moindres dimensions : cohérence terminologique, cohérence du glossaire, du ton, du niveau de langue et du style.

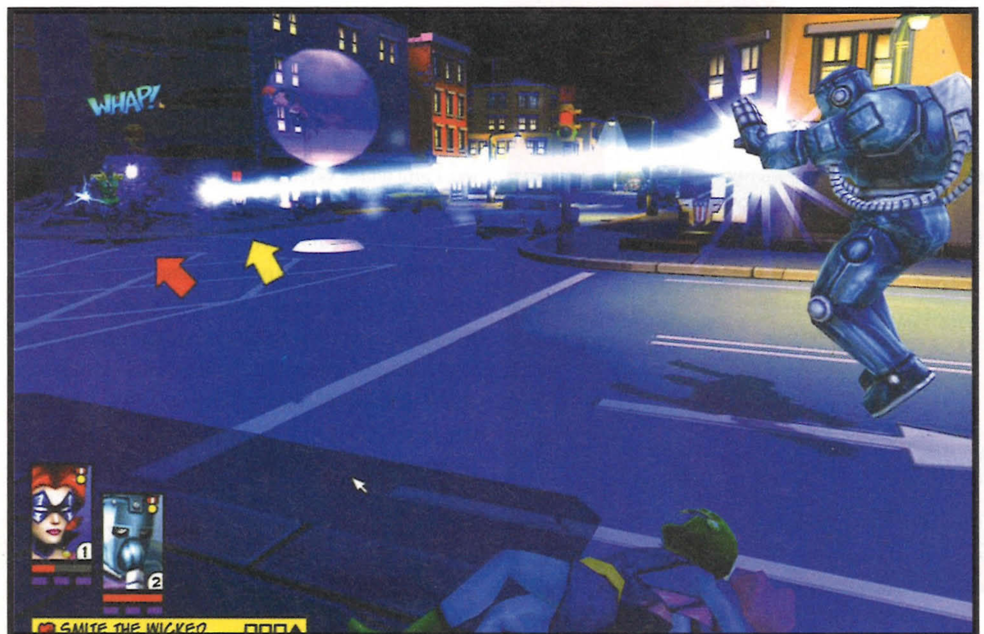
Quelles sont les principales difficultés que vous pouvez rencontrer sur une traduction ?

La communauté des joueurs français a bien évolué, ce n'est rien de le dire. Les joueurs vieillissent, comme tout le monde. Et l'irruption du DVD, des V.F., V.O., V.O.S.T. à la carte a bouleversé les habitudes un peu somnolentes de ce public. En moins de dix ans, les amateurs de cinéma ont viré de bord et ont, pour la plupart, choisi la V.O. (sous-titrée ou non). La localisation du jeu vidéo doit donc composer avec des automatismes issus du cinéma. À ceci il faut rajouter les difficultés d'adaptation à un système de pensée différent : comment faire comprendre les subtilités du tutoiement/vouvoiement à un anglophone par exemple ? Plus prosaïquement, il y a toutes les contraintes techniques auxquelles nous sommes confrontés : limitations de caractères, formats de fichiers, niveau de langue, concaténation, etc. Mais bizarrement, ce sont ces difficultés qui font tout le sel de cette profession !

Vous jouez beaucoup en dehors des projets sur lesquels vous bossez ?

Bien sûr ! C'est fondamental ! Dans un univers qui procède essentiellement par analogie (Quake-like, Myst-like, Diablo-like, etc.), on se doit d'avoir des repères solides. Mais surtout, nous jouons parce qu'on adore ça. Et que c'est avant tout une passion !

terme de durée) et les différentes phrases à jouer. Ici aussi, la contextualisation des personnages va s'avérer primordiale pour être certain que le timbre de voix et ses caractéristiques secondaires (accent, intonation, etc.) collent parfaitement. En cas de doute ou d'informations incomplètes, ce sera au D.A. de trancher, ou éventuellement au Chef de Projet. Qui plus est, en comparaison avec un doublage de film, il existe une difficulté supplémentaire : au lieu d'avoir une action continue et linéaire, qui facilite l'identification aux personnages, les phrases à traduire et à interpréter sont dispensées sans réel ordre logique, souvent en dehors de tout contexte. D'autant qu'il n'est pas qu'un rare qu'un même acteur s'occupe de doubler les voix de plusieurs personnages, en introduisant à chaque fois des variations de ton et de timbre. L'identification, la personnification est dès lors beaucoup plus délicate : l'acteur ne dispose d'aucun référent visuel auquel se rattacher. Au mieux, on lui filera une capture d'écran ou une illustration du perso à incarner, au pire, rien, à part la voix originale à titre de comparaison. Et il faudra faire des



Freedom Force vs. The Third Reich : 80 000 mots à traduire, dont environ 40 000 de dialogue et trois semaines pour tout boucler. Vous avez dit « court » ?

Interview

Le Yeti, traducteur

Traducteur indépendant depuis une vingtaine d'années, le Yeti a collaboré à de nombreux titres, dont City of Heroes, Gangland, GTA San Andreas, Legacy of Kain, Max Payne II, Dark Age of Camelot, et Freedom Force vs Third Reich.



« Un "tank" peut être un char, une cuve, un réservoir, une citerne ou un aquarium. » (Call of Duty)

JOYSTICK : Vous préférez le terme « adaptation » ou « traduction » ?

LE YÉTI : C'est bien évidemment toujours de l'adaptation. Chaque jeu demande une approche différente, un langage adapté et une recherche appropriée, du jeu de guerre pur et dur aux mondes délirants.

De quels outils disposez-vous pour réaliser une traduction ? (fichiers à traduire, vidéos du jeu, background détaillé, démo ?)

L'idéal, c'est d'avoir une présentation complète du jeu, ça permet d'aller plus vite et de savoir exactement ce qu'on fait (ex : un " tank " peut être un char, une cuve, un réservoir, une citerne ou un aquarium). Mais c'est très variable. Généralement, nous ne voyons pas le jeu mais les développeurs font l'effort de nous fournir de la documentation s'ils en ont.

Quelles sont les qualités requises pour faire un bon traducteur, plus spécifiquement dans le domaine des jeux vidéo ?

Il faut non seulement savoir bien traduire, mais surtout savoir rédiger. Il faut donc en sus d'une bonne connaissance de la langue d'origine du produit, une parfaite maîtrise de la langue française. Et une bonne dose d'imagination pour pouvoir, par exemple, trouver 450 noms différents pour les sorts ou les armes d'un jeu de rôles.

Quels conseils donneriez-vous à ceux qui souhaitent se lancer dans le métier ?

Jouer beaucoup, lire beaucoup de livres en anglais/américain et en français, regarder ses DVD en V.O. et écrire le plus souvent possible pour développer son style ! Mais avant tout, il faut beaucoup de détermination, de passion et d'imagination. La localisation des jeux est plus intéressante que celle des manuels techniques d'aspirateurs, mais elle demande un gros investissement personnel si l'on veut obtenir un résultat de qualité.



« Il faut une bonne dose d'imagination pour trouver 450 noms différents pour les sorts ou les armes d'un jeu de rôles. » (Dark Age of Camelot)

claquettes avec une bonne dose d'imagination. Quand je vous disais que ce n'était pas un métier facile...

LE DERNIER REMPART ?

Bien, on a presque terminé notre tour de la partie « pratique », reste une étape cruciale : le QA, pour Quality Assurance. Maintenant que tout a été traduit, il va falloir s'assurer que cela s'intègre sans accro au jeu. Cette ultime vérification se fait en général au niveau de l'éditeur et tend surtout à corriger les petits bugs d'intégration qui peuvent être résolus par les développeurs. Il est rare qu'à ce moment, la décision soit prise de renvoyer certains éléments vers la traduction : il est généralement trop tard et cela risque d'entraîner une explosion des coûts (faire revenir un acteur en studio pour une phrase de dialogue loupée est un luxe que tous les éditeurs ne peuvent pas se permettre). La situation est donc assez paradoxale : on est dans une phase qui vise à tester la qualité d'une traduction pour la faire valider par l'éditeur, mais on ne fait globalement que constater et réparer ce qui peut l'être, tant bien que mal. Quality Assurance ? Damage Control, (limitation des dégâts !) plutôt...

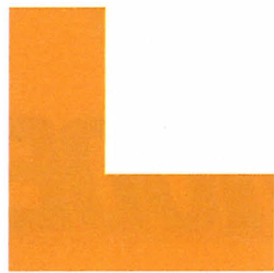
Cette ultime étape stigmatise à elle seule toute la pro-



Dynasty Warriors 2 sur PS2 se déroulait dans les régions du sud du Japon. Pour le doublage, on a donc fait appel à des acteurs... marseillais ! Logique.

LE GLOSSAIRE

Un glossaire liste les termes pertinents dans un domaine précis et la traduction correspondante. C'est un document auquel les traducteurs doivent se référer de près. Il existe des glossaires officiels que l'on doit respecter scrupuleusement : ils récapitulent la terminologie officielle relative à chaque plate-forme. Il existe également des glossaires spécifiques à chaque jeu : ils récapitulent la terminologie (noms de lieux, choix de traduction particuliers, objets, armes, etc.). C'est un document essentiel à toute bonne localisation.



blématique de la localisation. Clairement, si l'on analyse les propos des différents interlocuteurs rencontrés, la discipline n'est pas encore suffisamment prise en compte, ni par les éditeurs, ni par les développeurs. En dehors de gros titres vendeurs, les informations contextuelles disponibles pour les traducteurs sont réduites au minimum syndical et le budget alloué à la localisation est souvent jugé insuffisant par les principaux intéressés.

Malgré tout, du côté des gens qui ont les sous, on commence à prendre conscience de la nécessité d'investir un peu plus dans la traduction. Et surtout, d'y investir plus tôt, dès les premières lignes de code. Chez les gros éditeurs, qui disposent d'une structure et de moyens plus importants, on assure mettre en place des équipes de localisation plus fournies, dotées de Chefs de Projet Techniques servant d'interface entre les développeurs et ceux qui gèrent la traduction. Toutes ces nouveautés (la prise de conscience de l'importance d'une traduction est très récente) semblent pourtant laisser les traducteurs de marbre. De moins en moins payés (conséquence logique d'une concurrence effrénée entre les différentes sociétés spécialisées en localisation), ils estiment qu'on fait encore trop souvent passer la qualité loin derrière la rentabilité. Il n'y a pas de secret : pour motiver un traducteur à faire un peu de zèle, à viser l'adaptation parfaite (et ne pas se contenter d'une traduction mot à mot), il faut valoriser son travail. Et pour valoriser son travail, il faut le payer mieux et lui accorder une place plus active dans le processus de développement, l'intégrer au plus tôt dans la chaîne de production.

Finalement, la solution passera peut-être par nous, les journalistes, quand nous avons la chance d'avoir la V.F. à temps. En instaurant une note à part entière pour toute traduction de jeu, à valeur égale avec ses petits camarades « technique », « artistique » et « intérêt », il y a peut-être moyen de sensibiliser public et professionnels sur l'importance capitale de cette discipline. Parce qu'ils sont non seulement en première ligne quand le boulot est mal fait, mais sont aussi en quelque sorte les garants du succès d'un titre localisé. Comme me le soufflait un traducteur : « Quand une traduction est mal faite, on ne voit que ça. Quand elle est réussie, on n'y fait même pas gaffe. » Frustrant, non ?

REMERCIEMENTS

Merci à tous ceux qui m'ont aidé à réaliser ce dossier : les traducteurs, les responsables de localisation et les équipes de La Marque Rose, Around The Word et Dune Studios.

Interview

Ludovic Bony

Ludovic est « localisation manager » chez Atari et à ce titre, responsable des versions européennes et des équipes de localisation.





« Nous essayons de plus en plus souvent d'avoir au moins une version alpha pour que les traducteurs puissent s'essayer au titre. » (GTR)

JOYSTICK : La localisation est-elle le parent pauvre du jeu vidéo ?

LUDOVIC BONY : C'était le cas auparavant, ça l'est moins maintenant. Le marché est beaucoup plus important aujourd'hui en Europe qu'il ne l'était il y a quelques années, la discipline est donc mieux prise en compte. Il a fallu prendre le temps de sensibiliser les développeurs aux impératifs de la traduction, les plus anciens sont aujourd'hui rodés mais il y a encore du chemin. Cela dit, ce qui reste à régler sont essentiellement des problèmes d'intégration.

Pourquoi ne pas systématiser l'envoi de versions bêta aux traducteurs ?

Nous essayons de plus en plus souvent d'avoir au moins une version alpha pour que les traducteurs puissent s'essayer au titre, mieux cerner l'univers du jeu. Et dans le pire des cas, nous essayons d'offrir un contexte plus détaillé qu'auparavant et parfois des vidéos de gameplay. Ce n'est pas encore systématique, mais les choses ont bien évolué.

Que représente le budget d'une localisation ?

C'est très variable d'un titre à l'autre, mais on peut définir une fourchette entre 5 % à 15 % du budget total d'un jeu. Cela dépend essentiellement de la taille du projet et de la quantité de fichiers audio.

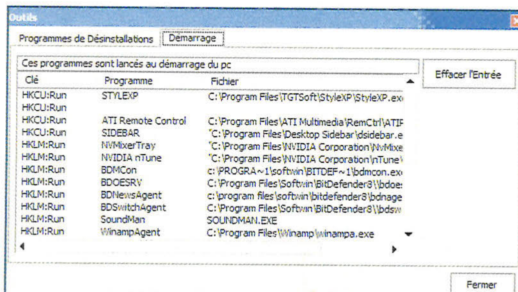


« Nous disposons désormais d'un pôle technique qui travaille en amont avec les développeurs pour s'assurer d'une bonne intégration. » (Boiling Point)

PAR C_WIZ

DES UTILITAIRES À LA MODE

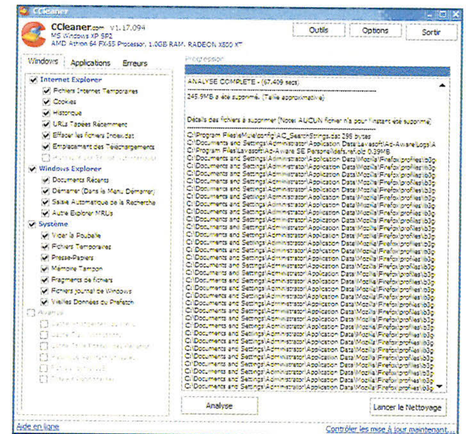
Ça y est, l'été approche. Il faut du courage pour écrire ça alors qu'il neige encore dehors, mais voyez-vous, dans la presse, on aime bien prendre de l'avance. Dès le mois d'avril, c'est la course aux régimes dans les magazines féminins, alors j'ai décidé d'aligner la rubrique avec des tentatives de régimes sévères sur la taille des utilitaires. Et comme je n'ai aucune volonté, j'ai rechuté avec World Wind et ses 180 Mo. À force de trop se priver, on se sent obliger de compenser…



Allez, faisons un peu de tri dans les applications lancées au démarrage...

CCleaner

Presque tous les mois, je vous parle des fléaux d'Internet, des vilains méchants pas beaux qui vous installent spyware et autres virus. C'est facile de reporter la faute sur les autres, même si parfois on se dit après coup qu'on aurait dû ravaler ses principes et laisser activé le firewall de Windows le temps de télécharger les mises à jour. Je ne juge pas, ça nous est tous arrivé. On est parfois notre pire ennemi et il n'a pas fallu attendre l'arrivée d'Internet pour ça. Rien que l'utilisation quotidienne de Windows crée une pollution infâme sur nos disques. Fichiers temporaires, logs, presse-papier, il y en a partout ! Je sais bien que le prix des disques durs est au plus bas, mais ce n'est pas une raison pour laisser proliférer ces cochonneries. Voici donc venir Crap Cleaner, que l'on appelle CCleaner aux soirées de monsieur l'ambassadeur pour ne pas choquer les oreilles chastes et anglophones. Derrière ses 400 Ko se cache une trousse à outils bien ficelée. Vous pourrez d'un clic supprimer les fichiers inutiles d'Internet Explorer, de l'explorateur mais aussi du système. Histoire d'en faire toujours plus, vous pourrez aussi supprimer les fichiers créés par d'autres applications comme Firefox, Office ou même vos media players. Un mode Analyse permet de vérifier les fichiers qui vont être supprimés à l'avance. C'est simple, pratique, et ça évite les erreurs. Encore plus fort, il est également capable de vérifier l'intégrité de la base de registre en supprimant certaines clefs inutiles ou qui pointent vers des fichiers inexistants. Applications lancées au démarrage, programmes mal désinstallés, il permet de tout corriger. Si je rajoute qu'il est intégralement traduit en français, il n'y a vraiment rien à jeter. Un délice.



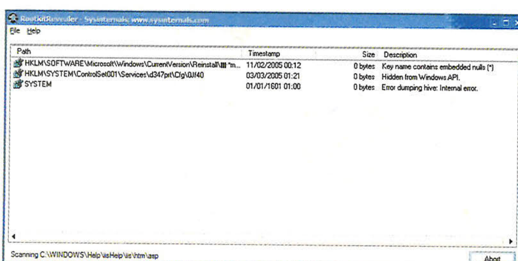
Après une bonne minute d'analyse, Crap Cleaner se propose de libérer 250 Mo d'espace disque.

- **VERSION : 1.17.094**
- **ÉDITEUR : CCleaner**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.ccleaner.com**

RootkitRevealer

Si pour beaucoup c'est une tâche fastidieuse, pour certains la programmation est un art majeur. Et comme dans la peinture, nous avons nous aussi nos génies avec des gens comme Mark Russinovich. Dois-je encore présenter ce grand monsieur à qui l'on doit des logiciels indispensables comme Process Explorer, TCPView, NTFSDOS ou le sublimissime Administrator's Pack qui m'a sauvé la vie quelques milliards de fois. Il s'attaque aujourd'hui à un fléau méconnu, celui des rootkits. Le terme est tiré du monde obscur d'Unix où il désigne une méthode pour accéder aux droits d'administrateur (root) sur une machine. RootkitRevealer se spécialise sur le sujet en analysant les fichiers présents sur vos disques durs pour trouver d'éventuelles failles que certains malveillants auraient pu installer sur votre machine. Très spécialisé, il permet de détecter des failles rares qui échappent souvent à des logiciels comme Ad-Aware. Un outil de la dernière chance que l'on n'utilisera pas tous les jours, mais qui mérite sa place dans votre trousse à outils.

- **VERSION : 1.10**
- **ÉDITEUR : Sysinternals**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.sysinternals.com**



Heureusement qu'on ne juge pas les logiciels uniquement sur leur apparence...



Le Golden Pont dans toute sa splendeur. Admirez le niveau de zoom.

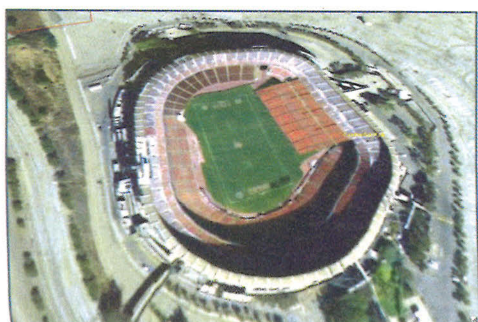
World Wind

- VERSION : 1.3
- ÉDITEUR : NASA
- LICENCE : Freeware
- URL : http://worldwind.arc.nasa.gov/

Quand on est gosse, on se prend vite à avoir des rêves incroyables. Genre, pouvoir se balader sur des cartes satellite d'un clic de souris et zoomer sur sa maison. Bon, dans mon rêve j'arrivais à me faire coucou et à le voir en direct sur l'écran, mais je ne vais pas gâcher mon plaisir avec ce détail... Développé par la NASA, World Wind est une interface de consultation de bases de données de cartes satellite. L'interface est diaboliquement simple : on se déplace d'un coup de souris en faisant tourner la terre comme une mappemonde et on zoome d'un coup *de roulette*. Plusieurs bases sont disponibles, plus ou moins détaillées. Bien entendu, ce sont les États-Unis qui disposent des cartes les plus impressionnantes avec une précision de 25 cm. Comble du bonheur, World Wind est même capable de simuler des reliefs, c'est d'ailleurs particulièrement bluffant quand on visionne les Alpes. Le tout fonctionne sur des bases de données monstrueuses, noms de villes (y compris les petits villages), monuments, frontières, tout est matérialisé à la demande. World Wind va faire couiner de douleur votre disque dur, sur votre processeur et faire pleurer votre connexion Internet mais croyez-moi, c'est pour la bonne cause : la qualité des images est purement bluffante pour ce qui reste, rappelons-le, une application totalement gratuite. Merci la NASA.



Bienvenue à Mouette City, le niveau de détail est malheureusement beaucoup plus faible dès que l'on sort des États-Unis...

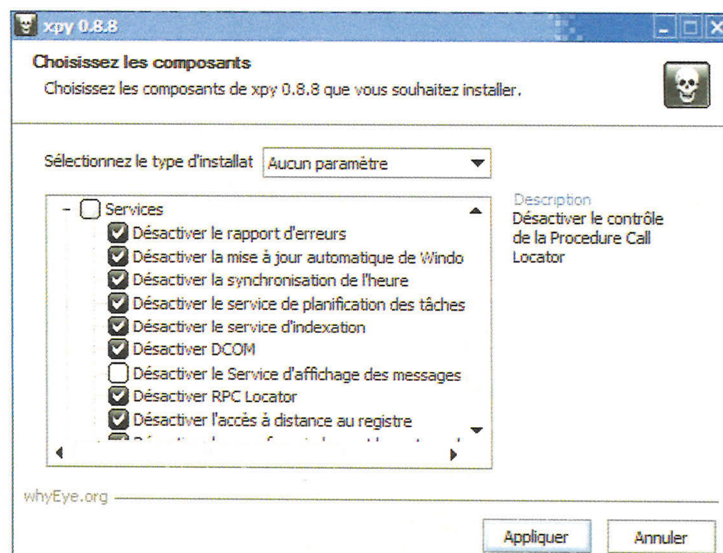


Le stade mythique de l'équipe de Foot U.S. des 49ers...

xpy

Tel Vincent Perrot, je suis un homme de défi. Rien ne me fait peur et je vous propose quelque chose d'unique : pulvériser pour la deuxième fois dans le mois le rapport qualité/poids des utilitaires. Après les 400 Ko de CCleaner, je vous présente xpy. 66 Ko, il est même moins lourd que moi (ndlr : ouuh, attention quoi, une vanne est si vite arrivée...). Vous allez me dire que des petits logiciels, il en existe des tas et que ça ne suffit pas à les rendre indispensables. Et pourtant... Parce que, voyez-vous, il revient de très loin, quand j'ai vu l'icône en forme de tête de mort, je me suis dit que lui et moi allions prendre dès le début un mauvais départ. Mes préjugés me perdront car xpy a vite su se révéler dans toute sa splendeur. Il permet en un clic de sécuriser son installation Windows en supprimant les fonctionnalités dangereuses comme l'accès distant à la base de registre ou la gestion des RPC, inutiles pour le commun des mortels et qui sont pourtant la cible de trois quart des virus. En soi, c'est déjà bien pratique mais l'on a vu mieux. La cerise sur le gâteau vient des autres bizarreries de Windows qu'il est capable de corriger. Vous pourrez désactiver l'avertissement sur l'espace disque réduit, augmenter la vitesse d'arrêt de Windows ou désinstaller Media Player et Messenger qui ne sont pas les amis de tout le monde. Il permet aussi de brider Internet Explorer, peut-être un peu trop par défaut mais après tout, cela vous poussera à installer Firefox...

- VERSION : 0.8.8
- ÉDITEUR : Jan T. Sott
- LICENCE : Freeware
- URL : http://xpy.whyeye.org/



Malgré son logo en forme de tête de mort, xpy ne vous veut aucun mal. Promis.

UTILITAIRES

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

WinUpdatesList

- **VERSION : 1.11**
- **ÉDITEUR : Nir Sofer**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : ww.nirsoft.net**

Vous vous en apercevez tous les jours, Microsoft publie un grand nombre de mises à jour pour son OS pour fixer les trous de sécurité et autres bugs en tout genre. Sauf que parfois, on a un peu du mal à s'y retrouver, Windows Update donnant le moins de détails possibles (c'est encore pire depuis le Service Pack 2) sur ce qu'il corrige. WinUpdatesList permet de faire le tour des mises à jour installées, vous pourrez vérifier le jour de l'installation en cas de problème particulier et même récupérer le nom et les versions des fichiers modifiés. Ça peut servir sur les configurations à problèmes.

WinUpdatesList: CWIZ-FX55

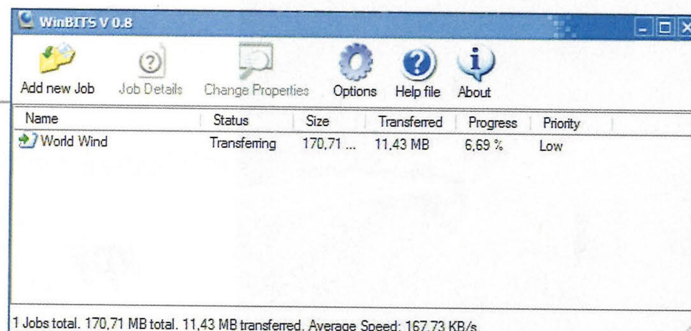
File Edit View Help

Name	Description	Installed By	Installation Date	Display Version	Update T
KB873339	Windows XP Hotfix - KB873339	SYSTEM	12/02/2005	20041117.092459	Update
KB885250	Windows XP Hotfix - KB885250	SYSTEM	12/02/2005	20050118.202711	Update
KB885835	Windows XP Hotfix - KB885835	SYSTEM	12/02/2005	20041027.181713	Update
KB885836	Windows XP Hotfix - KB885836	SYSTEM	12/02/2005	20041028.173203	Update
KB885884	Windows XP Hotfix - KB885884	Administrator	27/02/2005	20040924.025457	Update
KB886185	Windows XP Hotfix - KB886185	SYSTEM	12/02/2005	20041021.090540	Update
KB887472	Windows XP Hotfix - KB887472	SYSTEM	12/02/2005	20041014.162858	Update
KB887742	Windows XP Hotfix - KB887742	Administrator	27/02/2005	20041103.095002	Update
KB888113	Windows XP Hotfix - KB888113	SYSTEM	12/02/2005	20041116.131036	Update
KB888302	Windows XP Hotfix - KB888302	SYSTEM	12/02/2005	20041207.111426	Update
KB890047	Windows XP Hotfix - KB890047	SYSTEM	12/02/2005	20041221.124506	Update
KB890175	Windows XP Hotfix - KB890175	SYSTEM	12/02/2005	20041201.233338	Update
KB891781	Windows XP Hotfix - KB891781	SYSTEM	12/02/2005	20050110.165439	Update

Filename	Checksum	File Version	File Description	Current File Version	Full
shell32.dll	81a7e5	6.0.2900.2578	Windows Shell Common Dll	6.00.2900.2578 (x...	C:\
shell32.dll	811abd	6.0.2900.2578	Windows Shell Common Dll	6.00.2900.2578 (x...	c:\

15 item(s), 1 Selected

Pour chaque mise à jour, on peut voir les fichiers système qui ont été modifiés.

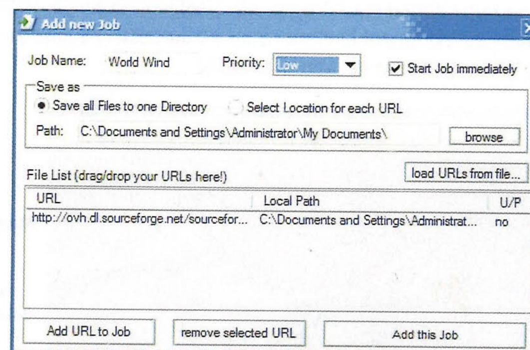


Lorsque la connexion n'est pas utilisée, WinBITS en profite pour faire quelques petites pointes de vitesse.

WinBITS

La beauté d'un utilitaire tient parfois dans son côté décalé. C'est que les développeurs ne savent parfois plus trop quoi faire pour se démarquer. Vous avez des sujets comme les gestionnaires de téléchargement qui ont été traités en long, en large et en travers par des pionniers comme GetRight ou Flashget. Eux et leurs milliards de clones qui utilisent tous les mêmes méthodes pour récupérer des fichiers le plus vite possible. Le style est convenu et les possibilités d'innovation limitées. Enfin ça, c'est ce que je pensais car voyez-vous, à côté de Philipp Richter, j'ai clairement l'esprit étriqué. Certains verront même en WinBITS une tentative de solution moderne à l'hystérique si bien décrit par Jacques Lacan. Oui, je fais aussi vos disserts de philo, c'est d'époque. Nous sommes tous d'éternels insatisfaits, on veut récupérer nos fichiers le plus rapidement possible. Mais parfois on se dit aussi que l'on aimerait bien jouer en même temps, un drame car l'utilisation intensive de sa bande passante est néfaste pour les pings et les frags. WinBITS permet d'utiliser une fonctionnalité bien méconnue de Windows XP, le service de transfert intelligent en tâche de fond. Il ne servait jusque-là qu'au téléchargement des patches de sécurité de Windows, mais notre ami Philipp a créé une interface qui permet de gérer et d'ajouter des tâches de téléchargement. Le service va alors tout faire tout seul en utilisant une fraction de votre bande passante et ce uniquement lorsque elle est inutilisée. C'est bien entendu très pratique quand on souhaite récupérer de gros fichiers sans pour autant paralyser sa machine pendant trois jours. Fatalement, les options sont limitées au possible, mais on s'en moque, ce n'est pas pour ça qu'on l'aime. Moi j'adore.

- **VERSION : 0.8**
- **ÉDITEUR : Philipp Richter**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.darvin.de/english**



L'interface de WinBITS ne vous fera pas vous poser des questions existentielles...

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.0
Media Player Classic 6.4.8.2
VLC 0.8.1

• Lecteurs audio :
iTunes 4.7.1
Winamp 5.08d
Foobar 2000 0.8.3
Deliplayer 2.50

• Mailreaders :
Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 1.0

• NewsReader :
40tude Dialog 2.0.11.1
Gravity 2.5
Xnews 6.12

• Pagers Internet :
Trillian Pro 3
ICQ 2004
MSN 7
XFire

• Anti-lourds :
Spamihilator 0.9.9.1
POPFile 0.22.2
AdAware 6
HijackThis 1.99

• Downloaders :
FlashGet 1.65

• Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.88
StyleXP 3.0
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

• Clients FTP :
FlashFXP 3.1.10
FileZilla 2.2.10
SmartFTP 1.0.984

• Browsers Web :
Mozilla Firefox 1.01
Netcaptor 7.5.3

• Browsers d'images :
ACDsee 7.0.62
Xnview 1.66

• Tweakers :
X-Setup Pro 6.7
Startup Control Panel 2.7
Customizer XP 1.8.5

Quoi de Neuf

par Caféine



Logitech MX3100

Oh la frustration. Du déballage à l'installation, j'avais vraiment envie de vous faire un papier dithyrambique sur ce combo clavier/souris sans fils de Logitech. Après tout, une MX1000 en souris, alliée à un clavier ultra complet, que l'on trouve déjà dans d'autres packs de la marque, ça ne pouvait pas être mauvais. Du reste, ça ne l'est pas, mais la perfection ça sera pour plus tard. Je m'explique : la MX1000 reste une souris sans concurrente, son capteur laser fait toujours des merveilles et sa batterie lithium-ion qui se recharge en posant la bestiole sur sa base a réellement une autonomie impressionnante. Quant au clavier, son toucher est très agréable, à condition d'aimer les frappes douces. Je n'ai pas dit molles non plus, mais si vous êtes un fan des claviers IBM ou Keytronic bien durs, passez votre chemin. Et arrêtez de sourire bêtement en imaginant toutes les blagues vaseuses que l'on peut faire sur les deux phrases précédentes. Alors, d'où vient la frustration dont je parlais au début ? De tous les détails qui clochent, particulièrement sur le clavier. Primo, mon modèle de test est clairement sorti trop vite de l'usine chinoise : plusieurs touches répondent mal, avec une mention spéciale à ma copine préférée, l'indispensable CTRL gauche. Deux fois sur trois, je rate mon couper/coller à cause d'un mauvais contact. Ça agace, surtout en bouclage quand on fait des puzzles avec les phrases de ses textes. J'espère que les modèles vendus n'auront pas ce problème. Ensuite, la frappe n'est pas parfaite. Contrairement à la MX1000 dont la liaison radio est impressionnante de rapidité, le clavier semble souffrir d'un léger lag lorsqu'on tape trop vite. Ça reste très léger, mais les pinailleurs dans mon genre le remarqueront tout de suite. Enfin vient la délicate question de touches multimédia et multifonctions. Première erreur de Logitech : les touches de fonctions justement. Elles sont trop petites pour satisfaire les joueurs, surtout avec des titres qui n'exploitent qu'elles, comme Lineage II par exemple. Ensuite, la roulette de gauche qui permet de scroller dans ses documents est trop petite pour être vraiment utile en toutes circonstances comme peut l'être celle du vieil Office Keyboard de Microsoft. Dans le même ordre d'idée, le bouton zoom est un gadget qui aurait pu être remplacé par des touches copier/coller. Ça sert à tout le monde, ne serait-ce que pour balancer ses URL préférées sur IRC, ICQ ou MSN. Dernier point pénible, le bouton de volume, qui se manipule difficilement.

Les esthètes du clavier pesteront aussi sur le fait que les inscriptions des touches ne sont pas sérigraphiées sur le plastique mais sur des sortes d'autocollants transparents posés sur les touches. Tous ces petits détails n'empêchent pas de profiter de ce qui est sûrement le meilleur combo souris/clavier sans fil du moment, mais Logitech a encore un bonne marge de manœuvre pour améliorer son produit.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.FR**
PRIX : ENVIRON 130 EUROS TTC

Genius HP-5.1V

Ce produit est un casque audio 5.1. Maintenant, regardez le prix. Et ensuite rappelez-vous combien coûte un simple casque stéréo correct. Normalement, vous avez d'ores et déjà une idée de la qualité musicale de la chose. Médiocre est le mot que vous cherchez… Ce casque se connecte en fait sur un petit décodeur qui vient se brancher sur votre carte son ou votre lecteur DVD. Tous les câbles analogiques nécessaires sont livrés. C'est là le second problème de ce produit : pas de numérique en vu. La qualité en prend un coup, tout comme la simplicité de mise en œuvre. La télécommande filaire permet de régler indépendamment les canaux avant et arrière ainsi que les basses. C'est certes pratique pour faire des ajustements sans sortir de son jeu, mais alors oubliez l'idée de conserver une configuration qui vous plaît. Au moindre mouvement, vous déréglerez le tout. Plus gadget qu'autre chose, ce produit est à réserver à ceux qui veulent découvrir le 5.1 sans déranger les voisins.

FABRICANT : GENIUS
SITE WEB : **WWW.GENIUS-EUROPE.COM**
PRIX : ENVIRON 60 EUROS TTC



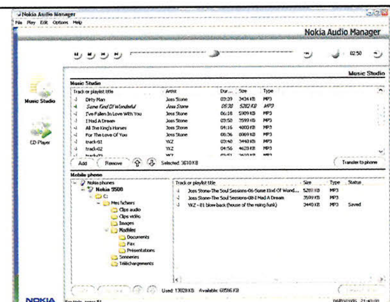


Nokia 9500 Communicator

Il est moche, il est gros (148 x 57 x 24 mm pour 230 g), il n'a pas d'écran tactile et la configuration de la plupart de ses paramètres donne envie de le balancer par la fenêtre. Mais si vous achetez ce téléphone mobile pour les bonnes raisons, à savoir pour travailler, vous le surnommerez bientôt affectueusement « ma brique magique ». Il faut être lucide : non seulement son design est à peine digne des année 80, mais les fonctions embarquées sont loin d'être sexy. La résolution de son appareil photo/caméra de 640 x 480 est « standard », mais la qualité des vidéos et des images prises est exécrable. L'ergonomie générale est très perfectible et après quelques heures de prise en main, on peste encore en cherchant des fonctions basiques pour peu qu'on ait l'habitude des produits plus matures style P900. Les fonctions de loisir comme la gestion des MP3 sont une tannée à utiliser : il faut ouvrir le monstre, lancer une application spécifique (la vitesse de lancement des softs est du même genre que celle du P900, il faut quelques secondes) et toute manipulation (changement de piste, réglage du volume, etc.) nécessite d'avoir le téléphone ouvert et de bien regarder l'écran pour voir ce qu'on fait. On est loin des commandes instinctives d'un P900 avec un soft comme UnrealPlayer, qui permet de tout faire à la roulette, clapet fermé.
Je crois avoir été clair, ce téléphone n'est pas fait pour le fun. C'est un outil et dans cette optique, il est efficace. Il sait lire les fichiers Office modernes, ses 80 Mo de mémoire permettent de travailler confortablement et sa gestion du Wi-Fi 802.11b et le fait qu'il soit tri-bande garantissent de pouvoir se connecter pratiquement partout. Surtout qu'il dispose aussi du Bluetooth et même d'un port infrarouge. En fait, son gros avantage sur la concurrence, c'est un écran principal 65 536 couleurs en 640 x 200 d'excellente qualité, le meilleur que je connaisse sur ce type de produit. Il est associé à un clavier suffisamment grand pour pouvoir écrire relativement vite avec un peu d'habitude. Les amateurs de Psion Series5 sont clairement visés, surtout que l'OS est un Symbian 7.0S (plateforme series 80), un descendant de celui qui équipait les machines portables anglaises. Notez que l'écran externe est aussi en 65 536 couleurs, mais sa résolution de 128 x 128 en fait un gadget d'appoint tout juste bon à afficher le nom des gens qui vous appellent. Le Nokia 9500 sera particulièrement utile à ceux qui ont besoin d'avoir accès à leurs mails de partout, qui veulent préparer des notes dans les transports, etc. Si vous cherchez un produit multifonction fun, regardez plutôt du côté du P910i de Sony-Ericsson.

FABRICANT : NOKIA
SITE WEB : **WWW.NOKIA.FR**
PRIX : ENVIRON 750 EUROS TTC



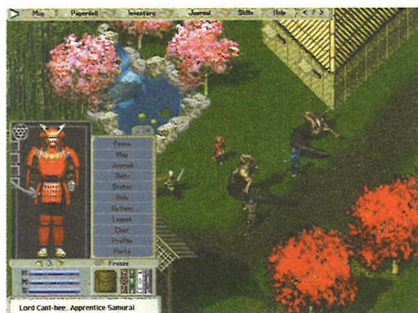


Nokia livre un logiciel très complet avec sa brique pour l'interaction avec votre PC. Pensez à télécharger la dernière version sur le Net.

Ultima Online

UN PLAISIR OUBLIÉ

Malgré la déferlante de nouveaux MMO sur le marché, Electronic Arts tente de s'accrocher au doyen du genre : Ultima Online. L'éditeur propose d'ailleurs une offre d'essai de quinze jours gratuits à tous ceux qui désireraient tenter l'aventure. Ce titre a connu son heure de gloire et il serait temps, pour ses inconditionnels, de passer à autre chose. Une petite mise en garde pour les nouveaux qui désireraient essayer ce titre : ne nous envoyez pas vos frais d'ophtalmo si la qualité graphique vous fait mal aux yeux. Eh oui, il a quand même sept ans d'âge, papy.





Ryzom

UNE OREILLE VOUS ÉCOUTE

Xavier, retenez bien ce nom car c'est par lui que va s'effectuer tout le relationnel entre la communauté de Ryzom et l'équipe de développement. Effectivement, ce nouveau responsable de communication a été nommé afin de faciliter la circulation des idées et doléances des joueurs pour que le MMO de Nevrax s'enrichisse durant les mois à venir. Il ne remplace cependant pas Rewen, le responsable communautaire français actuel qui reste à votre écoute. En gros, de quoi permettre à la communauté de mieux se faire entendre. Pour dévorer le premier état des lieux officiel écrit par Xavier, c'est par là : http://www.ryzom.com/forum/showthread.php?t=11900. C'est un pavé, plus de onze mille signes à lire. À vos marques, prêts, partez !



ÉDITO

UN MOIS PLUTÔT CALME, CONSÉQUENCE DE L'IMPRESSIONNANT SUCCÈS OBTENU PAR WORLD OF WARCRAFT QUI NOUS A AMENÉ DE NOUVEAUX ACCROS AU MMO. D'AILLEURS, SI CES PERSONNES POUVAIENT DE CE PAS LIRE NOS DEUX PAGES SUR LE COMPORTEMENT À TENIR DANS UN MONDE VIRTUEL, ÇA ARRANGERAIT BEAUCOUP DE MONDE.



Everquest II

PIZZA TIME

Quêtes en cours, gestion d'un groupe pour traquer du « boss » ou tout simplement fabrication artisanale d'objets en tout genre, autant d'activités virtuelles qui nous scotchent pendant des heures devant l'écran du PC. Et parfois, on oublie de manger. Pour nous aider à rester concentrés sur l'essentiel (le jeu) sans négliger nos impératifs vitaux (la bouffe), SOE a eu la diabolique idée d'implémenter une commande propre à Everquest II : /pizza. En tapotant ces lettres magiques durant une partie, vous accéderez directement à la page Internet de Pizza Hut pour commander le menu de votre choix.



Ça fonctionne même avec la version française mais c'est irrémédiablement la page américaine qui s'ouvre. Nous devrons donc, pauvre petits Français que nous sommes, nous contenter pour le moment du bon vieux prospectus et de l'archaïque téléphone. En attendant, si ce type de partenariat rencontre le succès escompté, Chris Kramer (responsable communication chez SOE) envisage déjà d'offrir d'autres types de services via le jeu. Espérons néanmoins que les futures prestations ne viendront pas augmenter le taux d'obésité mondial.

Half-Life 2

LA COMMUNAUTÉ SE BOUGE

Le mode multijoueur peu convaincant du très populaire Half-Life 2 va enfin devenir digne d'intérêt grâce à l'arrivée en masse de mods divers et variés. Actuellement, la majorité des projets sont en cours de développement mais tout ça promet d'être très intéressant. Pour les petits curieux qui ne veulent pas attendre, il suffit d'aller jeter un œil par là : http://www.halflifefusion.com/mods.php. Vous pourrez ainsi suivre l'évolution de nombreux mods et télécharger ceux qui sont déjà terminés. Comme d'hab, c'est la communauté qui va booster la durée de vie de ce genre de titre. En ce qui nous concerne, on ne s'en plaindra pas.

Dark age of Camelot

L'UNION FAIT LA FORCE





Afin de régler l'épineux problème du manque de persos dans les zones PvP (Joueur contre Joueur) dû à une population réduite sur certains serveurs, les développeurs ont mis en place un système de Clustering Patch. Dorénavant, les joueurs de plusieurs serveurs pourront se rendre dans une zone PvP commune pour une grande distribution de baffes. Le système est pour le moment en place uniquement sur les serveurs 'ricains. GOA n'a encore rien annoncé concernant la France.

Asheron's Call 2

UN DERNIER SOUFFLE ?

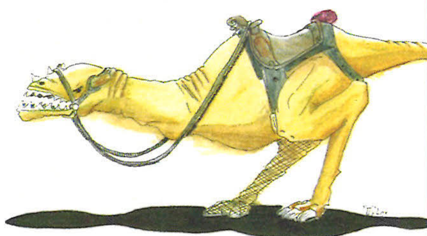


Avec ses trente joueurs cherchant de quoi s'occuper aux heures de pointe sur le serveur français, on avait presque oublié l'existence d'Asheron's Call 2. Pourtant, les développeurs continuent de soigner leur bébé. La nouvelle extension, baptisée Legions, offrira un nouveau continent de taille gigantesque (un tiers du monde actuel, rien que ça) ainsi que deux nouvelles races jouables, les Empyreans et les Drudges. Notez que ces derniers ne seront disponibles dans un premier temps que pour ceux ayant pré-commandé le pack spécial (dans lequel on trouvera également un CD de musique, un jeu de tarot aux couleurs de Dereth et une réduction de 50 dollars chez Alienware). Pour les autres, il faudra attendre trois mois et réaliser une quête « high level » pour y avoir accès. Honnêtement, pour jouer un Drudge je n'irais même pas faire une quête de facteur débile. Legions apportera également son lot de nouveaux objets en tout genre ainsi que de nouveaux donjons et quêtes. Côté config, il est désormais recommandé de posséder un CPU 2 GHz, 1 Giga de Ram et une carte vidéo 128 Mo.Et vous, vous changez quand de MMO ?



Sociolotron
MMO CLASSÉ X

C'est indéniable, le sexe fait vendre. Surtout auprès de gamers prépubères qui s'exciteraient devant n'importe quel personnage virtuel un peu dévêtu. Sociolotron n'est autre qu'un nouveau projet de jeu massivement multijoueur dont la principale caractéristique est son interdiction aux moins de 21 ans. L'univers post-apocalyptique devrait vous donner une liberté totale d'action mais c'est avant tout sur le côté cul que les développeurs ont décidé d'investir du temps. Néanmoins, lorsqu'on voit la tronche du moteur et du site officiel (http://www.sociolotron.com/webpage/index2.htm), c'est tout de suite beaucoup moins sexy. Quoi qu'il en soit, Sociolotron ressemble plus à une vaste farce qu'à un véritable projet.



DragonSoul
L'ESPOIR FAIT VIVRE

Des passionnés venant de France, de Belgique et du Canada se sont réunis pour créer DeepWork Studio dans le but de développer un jeu de rôle massivement multijoueur répondant au nom de DragonSoul Online. Il faut savoir que ce projet a vu le jour en 2002 et qu'il évolue de manière assez chaotique depuis deux ans, suite à une vague de départs au sein de l'équipe. Cela n'empêche pourtant pas ces francophones d'avoir foi en leur projet et d'être motivés pour atteindre le but qu'ils se sont fixé : terminer DragonSoul (www.dragonsoul-fr.com), le mettre en ligne et ce, totalement gratuitement. Croisons les doigts.



World of Warcraft
ABONNEZ-VOUS !

Les cartes prépayées pour World of Warcraft sont disponibles au prix de 26.99 euros depuis le début du mois de mars dans toutes les bonnes boutiques vendant le MMO de Blizzard. L'utilisation de ces cartes est très simple : il suffit de rentrer le code de la carte sur le site officiel (http://www.wow-europe.com/fr/) pour prolonger son abonnement de 60 jours. Une alternative plutôt efficace pour ceux qui ont encore des doutes sur la fiabilité du système de Carte Bleue via Internet.





Lineage II
EN ENTIER OU EN MORCEAUX ?

Un sondage vient d'être mis en place sur les forums officiels pour connaître l'avis des abonnés au MMO coréen sur la mise en place de l'extension gratuite Chronicle 3. Deux choix leur sont proposés : un arrêt des serveurs de 24 heures pendant lequel il sera possible de télécharger entièrement C3 ou aucun arrêt des serveurs et une mise en place progressive du patch. Pour l'instant, la tendance du sondage bascule vers le second choix. En tout cas, ce post soudain sur les forums officiels est peut-être un indicateur qui nous assurerait une sortie de C3 plus tôt que prévu. Certaines rumeurs parlent du mois d'avril. NC Soft, quant à lui, ne s'est toujours pas prononcé officiellement à ce sujet.



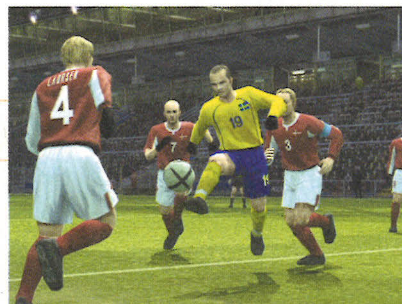
Coupe du Monde de jeux vidéo 2005
L'HEURE DE GLOIRE DU ESPORT





ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

C'est une tradition depuis maintenant trois ans, le mois de juillet est synonyme de compétition de jeux vidéo. Et il ne s'agit pas de n'importe quelle compétition, puisqu'on parle de 800 participants sélectionnés parmi 350 000 prétendants, d'une cinquantaine de pays représentés et de plus de 300 000 dollars de lots. Organisée par Ligarena, cette nouvelle coupe du monde se déroulera du 5 au 10 juillet 2005. Mais cette fois, on quitte le Futuroscope de Poitiers pour le Carrousel du Louvre, à Paris. Plus de 50 000 visiteurs sont attendus pour assister au spectacle donné par la crème des joueurs mondiaux. Chaque jour, deux salles ouvriront leurs portes pour permettre de suivre les matches sur des écrans géants, le tout commenté par des spécialistes en différentes langues. Côté jeu, on retrouve l'indétrônable Counter-Strike pour les FPS, le roi des RTS Warcraft III et le merveilleux Pro Evolution Soccer 4 pour les sportifs du pad. En marge des disciplines dites officielles citées précédemment, plusieurs autres tournois seront organisés autour de Quake 3, Unreal tournament 2004, Grand Tourismo 4 et même un Counter-Strike exclusivement féminin. Du grand spectacle en perspective.



Everquest II
LES CHRONIQUES DE LA LIGNÉE SANGLANTE

AFIN DE SATISFAIRE SES FIDÈLES, SONY ONLINE ENTERTAINMENT DOTE EVERQUEST II DE NOUVEAUX CONTENUS PROMETTEURS PAR LE BIAIS D'ADVENTURE PACK. L'IDÉE EST PLUTÔT JUDICIEUSE ET DEVRAIT ÊTRE APPLIQUÉE À PLUSIEURS REPRISES DANS LES MOIS À VENIR. ÉVIDEMMENT AVEC SOE, CE N'EST PAS GRATUIT...





Au pied, gentil toutou ! Il n'a pas l'air très docile tout compte fait.

Les Chroniques de la Lignée Sanglante... Derrière ce titre quelque peu ridicule se cache le premier Adventure Pack pour Everquest II. Disponible depuis le 21 mars en téléchargement, il faut débourser la modique somme de 4,99 euros pour profiter du contenu proposé par cette extension. La trame principale se déroule dans les profondeurs des cavernes de la Forêt de Nektulos. Il s'agit d'enquêter sur d'étranges événements qui se sont déroulés dans le monde de Norrath. Le scénario est basé sur les factions. C'est à vous de soutenir la Fraternité de la Nuit ou la Main de Marr, en sachant que vos actions devraient influencer le cours de l'aventure. Mais SOE ne s'arrête pas là : sont prévues de nouvelles quêtes légendaires, des créatures de type vampire et revenant ainsi que cinq régions supplémentaires. On nous promet également de nouvelles expériences de jeu en solo, en groupes ou en raids, des objets vampiriques, de nouvelles interactions avec le décor (comme, par exemple, détruire un mur qui mènerait vers des tombes inexplorées). On a vraiment hâte de voir ce que tout ça va donner car Everquest II est tout de même un poil au-dessus de World of Warcraft au niveau des quêtes scénarisées. Cette qualité permet à ce titre de posséder ses propres fans. Un atout que les développeurs devraient impérativement s'efforcer de peaufiner et d'améliorer.

L'APPÂT DU GAIN

Sachez que toute personne qui a réservé Les Chroniques de la Lignée Sanglante a eu accès au donjon nommé Les Chambres funéraires de D'Morte avant même la sortie officielle de l'extension. Ce qui permet de trouver des objets qui ne seront plus jamais disponibles après le lancement de l'extension. La méthode de vente est tout de même un peu limite, mais SOE a bien compris ce qui attirait les accros aux MMO et ils en profitent : des objets rares et uniques. Dans un autre registre, les développeurs promettent chance et gloire au premier groupe de raid à vaincre le boss nommé T'Haen The Lost. Heureusement qu'il n'y a pas de PvP dans Everquest II sinon je crois que les joueurs finiraient par s'entretuer pour être sûrs d'être les premiers à venir à bout de certaines créatures. Comme quoi, l'esprit de compétition peut être encore plus important dans un MMO entièrement consacré au PvE (joueur contre environnement). Quoi qu'il en soit, le contenu apporté par cet add-on semble être à la hauteur de tout ce qu'un fan de EQ2 peut attendre. Sachez tout de même que cette extension est prévue pour les personnages de niveau 30 à 45.

CYD



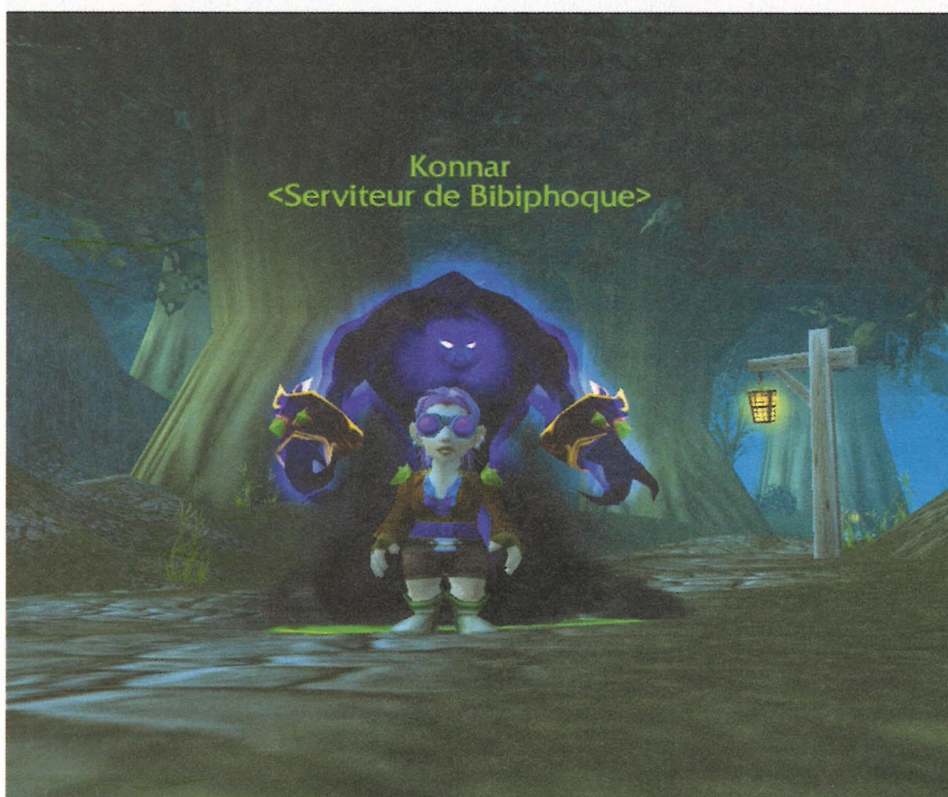


Ceux qui ont précommandé cette extension ont pu se retrouver dans un donjon spécial bien avant la sortie des Chroniques de la Lignée Sanglante.



MMO – LES DIX COMMANDEMENTS DE LA BONNE CONDUITE

LA VIE EN COMMUNAUTÉ REQUIERT UN MINIMUM DE RÈGLES POUR ÉVITER L'ANARCHIE LA PLUS TOTALE. CERTAINS JOUEURS OUBLIENT QU'IL FAUT ÉGALEMENT FAIRE ATTENTION À SON COMPORTEMENT LORSQU'ON ARPENTE LES TERRES D'UN UNIVERS PERSISTANT, TOUT VIRTUEL QU'IL SOIT. VOILÀ UN PETIT RAPPEL À L'ORDRE POUR LES FORTES TÊTES.



Tomber sur Konnar comme nom aléatoire pour son démon, on se dit qu'on est vraiment mal barré dans la vie.

Que l'on soit réfractaire ou non aux jeux massivement multijoueurs, il paraît bien difficile de passer à côté de World of Warcraft. Avec près de 400 000 copies vendues le week-end de sa sortie, on peut dire que le titre de Blizzard fait un véritable carton. Serveurs saturés, files d'attente pour se connecter, la rançon du succès fut violente les premiers jours... Sa simplicité d'accès a permis au grand public de goûter aux joies des MMORPG. Mais la cohabitation de milliers de débutants, les noobs comme on aime les appeler, avec des joueurs expérimentés, pose souvent quelques soucis. Le problème n'étant pas d'être simplement novice mais d'avoir un minimum de savoir-vivre et d'apprendre rapidement les comportements qu'il faut adopter dans un univers virtuel. Car oui, il y a des règles à respecter vis-à-vis des autres et vu la masse d'abonnés à WoW, on peut dire que les premières heures passées à côtoyer le peuple d'Azeroth sont assez déconcertantes. On a l'impression de se trouver au milieu d'une cours de récré d'école primaire. Ça hurle, ça s'agite, ça s'insulte et ça va pleurer auprès des GM (Game Masters). Le fait que WoW n'offre aucune pénalité (perte d'expérience ou d'objets due à la mort...) n'arrange pas les choses. De nombreux joueurs se croient tout permis et savent qu'ils ne risquent rien à pourrir la vie de leurs petits camarades. Le plus hallucinant est de s'apercevoir que la plupart de ces trouble-fêtes ne se rendent même pas compte de leurs actes. Nous allons donc faire un récapitulatif de la ligne de conduite à adopter dans un monde online, histoire d'éviter à certains de se faire insulter ou de devenir les petits canards noirs de leur serveur.



Les paladins ont plein d'argent vu qu'ils ne payent pas de monture. Profitez-en pour les taxer.



I – TON CERVEAU TU UTILISERAS

« Ils sont où les sangliers des rochers morts ? ». « Les morts je ne sais pas mais les sangliers des rochers vivants sont juste derrière toi ! ». « Non, je cherche ceux qui sont morts pour une quête ! ». Avant de demander n'importe quoi haut et fort sur le channel général, assurez-vous d'avoir lu un minimum le manuel et d'être suffisamment débrouillard pour éviter de passer pour plus bête que vous ne l'êtes. « Eh, les gars, comment on monte les talents ? ».

II – LES CRÉATURES D'AUTRUI TU NE TUERAS POINT

Quand vous voyez quelqu'un engager le combat avec un monstre, la moindre des choses est de ne pas taper cette créature. Regardez la barre de vie du joueur puis celle du mob et jugez s'il est nécessaire de lui venir en aide ou non. Certes, les mécanismes de jeu interdisent le





« leech » (vol de proie), puisque le premier à taper récolte l'intégralité de l'expérience et du trésor, néanmoins votre intervention peut être considérée comme une intrusion...

III – UN GROUPE KLEENEX TU NE FERAS PAS

WoW propose des milliers de quêtes plus ou moins faciles. Certaines d'entre elles nécessitent l'aide d'autres joueurs et la moindre des politesses est d'attendre que tout le monde ait rempli ses objectifs avant de quitter le groupe. Il ne faut pas vous étonner de ne plus trouver de partenaires lorsque vous quittez un groupe de la sorte : « Je me casse, j'ai tous les objets de quête et je ne fais pas assez d'xp avec vous ».

IV – LA PLACE DES AUTRES TU NE PRENDRAS PAS

Situation classique : votre groupe est en train de tuer tous les monstres d'une zone pour atteindre l'objet de quête qui se trouve dans une caisse au fond du camp lorsque d'autres personnes profitent de la situation pour se servir avant vous. C'est dans ce genre de situation qu'on aimerait être sur un serveur full PvP afin d'exploser la tronche de ce type de boulets même s'ils font partie d'une faction identique. Donc chacun son tour et priorité au groupe qui vous précède.

V – DU BON SENS TU AURAS

Évitez les situations dans lesquelles plusieurs joueurs campent dans la même zone en se bataillant pour tuer un pauvre monstre qui vient d'apparaître. Quand une quête propose de tuer un nombre précis d'un certain type de créature, groupez avec les personnes qui font exactement la même quête que vous, ça ira plus vite.

Dans Lineage II, les tensions entre joueurs se finissent en baston. Il n'y a qu'en ville que l'on est en sécurité.



Même s'il n'est question que de PvE, Everquest II pousse à l'entraide puisque la mort d'un joueur pénalise tous les membres du groupe.



VI – UN GANG BANG TU NE FERAS POINT

Si vous vous baladez avec votre bande de personnages haut niveau, évitez de tuer en boucle un pauvre niveau 20 qui vient accomplir une quête en zone PvP. Et ne poussez pas le vice à allumer un feu de camp en cuisinant du sanglier à la bière en attendant que le malheureux vienne chercher son corps. Quoique...

VII – GROUPÉ TU RESTERAS

Avis aux accros de la cueillette et du minage. Lorsque vous êtes au beau milieu d'une zone d'aggro, évitez de partir n'importe où sans prévenir votre groupe parce que vous avez vu un point jaune sur la minimap. Revenir avec un train de mobs aux fesses vers votre groupe sous prétexte d'avoir voulu cueillir un pissenlit, ça ne le fait pas du tout.

VIII – LE CLAVIER TU UTILISERAS

Assez de ces joueurs qui passent à côté en vous invitant à grouper ou à faire un duel sans dire un mot ! On a beau décliner l'invitation, rien n'y fait, la personne continue son harcèlement. Vous savez quoi ? Lorsque vous appuyez sur les touches de votre clavier avec vos petits doigts, ça écrit des lettres à l'écran qui forment des mots puis des phrases. Encore plus fort : les joueurs aux alentours peuvent voir ce que vous écrivez. Alors arrêtez de jouer les autistes et communiquez.

IX – LE LANGAGE SMS TU OUBLIERAS

Pour ceux qui confondraient leur téléphone portable avec leur PC sachez qu'il n'y a rien de plus agaçant que de voir des messages écrits en langage SMS par des Kevin 12ans.

C bien pratik décrir kom ça pr allé vit en fight, mè c fatigan à lir, no ?!?

X – DU RESPECT TU AURAS

Il n'est pas nécessaire d'insulter les joueurs que vous croisez sous prétexte qu'ils portent le même nom que votre ex, qu'ils ont cinq levels de plus que vous ou que la faction adverse vous tue en boucle. Bon, pour cette dernière raison vous avez le droit car, quoi qu'il arrive, ils ne comprendront pas vos paroles.

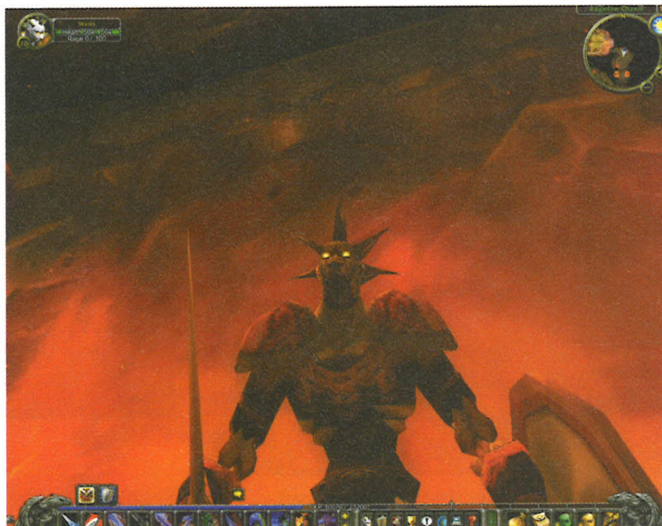
Cyd



Pensez à partager vos quêtes avec un compagnon de fortune pour éviter de vous retrouver seul.

World of Warcraft
Quand la routine s'installe...

« L'horrible créature venait de vomir un flot de sons incompréhensibles. »





« Il aperçu enfin le vortex bleu par lequel ils avaient infiltré ce repaire de vermines. »

Arghn'arg poussa un hurlement de rage qui déchira l'air. Au même moment, sa hache frappa la roche dans un claquement métallique assourdissant. Le vil mort-vivant qui lui faisait face avait habilement esquivé le coup. Pestant de plus belle, Arghn'arg s'apprêtait à frapper à nouveau, mais il s'immobilisa. Quelque chose le tourmentait. « C'est étrange, murmura-t-il alors que son adversaire ricanait, j'ai déjà l'impression d'avoir vécu tout ça. » En même temps, cela n'avait rien d'étonnant. Depuis un nombre années dont il avait arrêté de tenir le compte, il avait servi son clan dans cet endroit humide, cette vieille caverne labyrinthesque. Et pour un salaire de misère, qui plus est. À la tête d'une escouade d'élite, il avait pour mission de protéger un artefact vraisemblablement précieux, mais dont l'utilité intrinsèque lui échappait. On avait bien tenté à plusieurs reprises de lui en expliquer l'essence, mais son esprit n'avait pas la vivacité de ses muscles et il s'était toujours contenté d'acquiescer, faisant mine d'avoir compris. Pour lui, la possibilité de tuer sommairement les intrus avait jusqu'ici constitué une raison suffisante justifiant la prise de risque. Aujourd'hui, pourtant, il regrettait plus que jamais de ne pas savoir pour quelle raison exacte il mettait en permanence sa vie en jeu. Il chassa ces réflexions en secouant la tête, juste à temps pour éviter le tranchant d'une lame de toute évidence peu amicale. « Un soldat ne devrait pas réfléchir », grogna-t-il en reprenant son équilibre. « C'est la meilleure manière de finir avec le buffet éventré. »

Un grand moment de solitude

Il appela ses hommes à la rescousse, mais n'obtint pour seule réponse que le son de sa propre voix, résonnant contre les parois de la grotte. Il lui fallait se rendre à l'évidence : ils étaient déjà tous morts.
Il ne restait plus que lui et il n'était plus vraiment en très bon état. Heureusement, le mort-vivant n'avait pas l'air en meilleure forme. Et il était seul aussi. Les cadavres de ses équipiers jonchaient le sol. Il y avait ces deux orcs, dont l'excès d'assurance avait eu raison de leur aptitude à rester en vie. Non loin de là, les restes d'un Tauren pourtant tenace lui rappelaient que, jusqu'ici, il ne s'en était finalement pas trop mal sorti. Arghn'arg était près du but, encore quelques coups de hache et l'affreux ne serait plus qu'un mauvais souvenir. Il leva son arme au-dessus de la tête, mais s'interrompit à nouveau. Quelque chose ne tournait décidément pas rond. Il avait beau se dire que, globalement, la nature de son boulot conférait à sa vie des côtés répétitifs, ce sentiment de « déjà vu » était réellement troublant. Non, ce n'était pas le premier revenant qu'il affrontait, et ce ne serait probablement pas le dernier, mais il y avait quelque chose de... familier dans cette passe d'armes. Il en avait presque acquis la certitude à présent : il avait déjà vécu ce moment.

Une question de perspective

Watts observait avec un amusement emprunt d'agacement les hésitations de ce trogg abject, répugnante créature inférieure. Il ne comprenait



Ce trogg ridicule va avoir besoin d'un truc plus gros s'il veut faire peur à l'ennemi.





Quand y'en a plus, y'en a encore...



« Watts observait avec un amusement emprunt d'agacement les hésitations de ce trogg abject. »

pas ce qui se tramait dans la tête du soldat, mais il s'en moquait : manifestement rongée par la peur et le doute, la faible chose peinait à lever sa hache. De son côté, Watts ne se ménageait aucun moment de répit, il fallait qu'il en finisse, et vite. L'artefact tant convoité n'était sans doute plus très loin.
Et il allait pouvoir bientôt venger ses camarades d'armes. Descendant d'une longue lignée de guerriers morts-vivants, il avait pour lui l'assurance et la détermination de sa classe. En outre, il était certain à présent que cette pourriture qui lui chatouillait le bouclier n'aurait plus assez de force pour lui résister très longtemps. Il braqua son épée, balaya l'air avec vigueur et fit mouche à plusieurs reprises. Le soldat émit quelques grognements chétifs, emprunts de peur et de douleur. Pathétique. Watts n'en ressentait que dégoût et mépris.
« Immonde sous-être, tu te bats comme un Murloc esseulé », éructa-t-il. Il savait que le trogg ne pouvait pas le comprendre. Mais le ton de sa voix suffirait sans doute à faire passer le message.

UN DERNIER POUR LA ROUTE

Arghn'arg tressauta. L'horrible créature qui l'agressait venait de vomir un flot de sons incompréhensibles. À en juger par la lueur qui traversait son regard d'ordinaire peu expressif, cela ne présageait rien de bon. Il rassembla son courage, puisa dans ce qui lui restait d'énergie et réussit à reprendre l'ascendant un court instant.
Le soulagement fut de courte durée : le damné avait du répondant et Arghn'arg commençait à entretenir de sérieux doutes sur ses chances de survie.
Dans un éclair de lucidité, qu'il s'accorda entre deux parades aussi brillantes que désespérées, il songea carrément à battre en retraite. Mais « quelque chose » lui intimait de rester. Ce n'était pas un ordre, ni même une injonction magique : il savait que l'avantage allait bientôt revenir dans son camp. Comment ? Il n'en avait pas la moindre idée.
Tout laissait plutôt présager du contraire. Il avait beau ne pas être très malin, le soupçon d'intelligence dont il était affublé lui suffisait pour réaliser qu'il ne survivrait pas à ce duel. Et tous les autres étaient déjà morts... Alors, comment ? Ces sentiments contradictoires eurent raison de son attention. Le malheureux ne vit pas arriver le coup d'épée fatal. Incrédule, il observa son bras virevolter à quelques mètres de lui. Il tomba à genoux. Sa vue se troubla. Quelques secondes



Toute la beauté d'une mort lente et douloureuse.



Deux de moins, plus que 112 et Watts sera peinard.



Ce ne sont pas leurs sorts à deux balles qui vont empêcher ce valeureux mort-vivant de poursuivre son grand nettoyage.





plus tard, les ténèbres l'envahissaient complètement.

RECULER POUR MIEUX SAUTER

Un rire terrifiant emplit la caverne. Watts leva les bras au ciel, brandissant son arme ensanglantée en signe de victoire. Son délice tourna court, une douleur lancinante lui déchira le dos. « Quoi ?! », hurla-t-il en faisant volte-face. « Mais qu'est-ce que... »
Devant lui, se dressait à présent une armée entière de troggs, affichant tous une fraîcheur insultante. « Ce n'est pas possible ! Il n'y avait personne... Je... »
Mais l'heure n'était pas aux explications et de toute façon, personne ne comprenait ce qu'il disait.
Il décocha deux ou trois coups vaillants avant de se résoudre à prendre la fuite. Nerveusement, il tentait de se souvenir du chemin de la sortie. Il n'avait pas le temps de se perdre, ni même de s'arrêter pour réfléchir, néanmoins une chose était sûre : il aurait le fin mot de toute cette histoire. Avec ses frères de lutte, ils avaient pourtant nettoyé les moindres recoins de l'endroit. D'où venaient ces renforts inattendus ? Il cessa d'y penser quand il aperçu enfin le vortex bleu par lequel ils avaient infiltré ce repaire de vermines. Il le franchit sans hésitation et poussa un grognement mêlant soulagement et colère.
« Ils ne perdent rien pour attendre, ces chiens galeux. Je me refais une santé et je retourne leur expliquer comment on traite les ordures dans ma famille. »

UN ÉTERNEL RECOMMENCEMENT

Le noir insondable fit progressivement place à une clarté de plus en plus aveuglante. Arghn'arg ouvrit prudemment les yeux. Que s'était-il donc passé ? Il se souvenait vaguement d'un affrontement avec une créature maudite. Dans un réflexe qu'il ne s'expliquait pas, il jeta un coup d'œil rapide à son bras : tout était en place, pas la moindre blessure en vue. Autour de lui régnait une agitation indescriptible : des soldats couraient en tous sens, hurlant des cris de guerre et des promesses de vengeance. Sans trop y réfléchir, il leur emboîta le pas. Quelques dizaines de mètres plus loin, sa course fut interrompue par un attroupement. Dans un brouhaha véhément, face à un grand tourbillon bleu, une foule compacte brandissait épées, haches et autres masses d'armes en réclamant la mort d'un impie. Curieusement, personne ne semblait pouvoir traverser cette porte, de toute évidence protégée par une magie inconnue. Arghn'arg s'approcha et toisa l'obstacle un long moment. Puis, se retournant vers ses compagnons, il leur intima le calme et prit la parole. Sa voix était posée, son visage empreint d'un sourire énigmatique : il venait de tout comprendre.
« Mes frères, lança-t-il, regagnez vos positions et tenez-vous prêts. Quelque chose me dit que notre ami ne va pas tarder à revenir. Après tout, il en a toujours été ainsi. »



Aïe, ça pique.





MATERIEL.NET
Pour les passionnés, par des passionnés

+ 0% pub
+ 0% spam
+ 0% popup
+ 0% bannières

+ 100% hardware
+ 100% services



Belinea 10 17 35
La référence des écrans LCD 17" !

Dalle Samsung au temps de réponse de 8 ms, pivot, haut-parleurs, double connectique VGA/DVI.

279 €



Point of View GeForce 6800 GT & Ultra

La performance ultime, un chipset surpuissant à 16 pixels pipelines, 256 Mo de mémoire, un pack de 4 hits et une garantie de trois ans, en AGP ou PCI-Express : à partir de 460 €, voici la solution absolue qui va booster votre configuration !

Configuration PC DOMIPLAY
& son Hit Pack de jeux





799 €

- Processeur AMD Athlon™ 64 3000+
- 512 Mo de mémoire & disque dur 120 Go SATA
- Graveur DVD 16X double couche Samsung TS-H552U
- Carte graphique nVidia GeForce 6600 GT PCI-E 16x 128 Mo

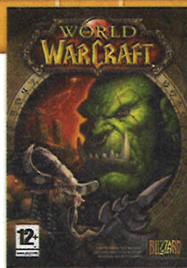


Nouveauté

Razer diamondback Magma
Conçue pour les joueurs les plus exigeants !

Souris optique 7 boutons programmables au design ambidextre, boutons anti-dérapants, ultra précise, capteur optique 1 600 ppp, temps de réponse de 1 ms, patins en Téflon.

54,90 €



World of Warcraft
Les terres d'Azeroth n'attendent que vous !

Hors du commun, passionnant et très accrocheur, WoW est le jeu de rôles online massivement multijoueurs le plus attendu ! Un hit planétaire !

39,90 €



Nec ND 3520 A
Le nouveau graveur full 16x à prix agressif !

Graveur DVD Double Couche 4x haute vitesse. Grave vos DVD±R en 16x, vos DVD+RW en 8x, et vos DVD-RW en 6x ! Compatible DVD-R9.

55 €

Configuration PC Domiplay AMD GT



1499 €

- Processeur AMD Athlon™ 64 3500+ Socket 939
- Carte graphique nVidia GeForce 6800 GT PCI-E 256 Mo
- Carte mère Asus A8N-SLI Deluxe nForce 4 SLI
- 1024 Mo de mémoire & disque dur 200 Go S-ATA
- Kit enceintes 5.1 Creative Inspire P5800
- Souris optique Logitech MX 510
- Prince of Persia 2, Far Cry, Pacific Fighters offerts

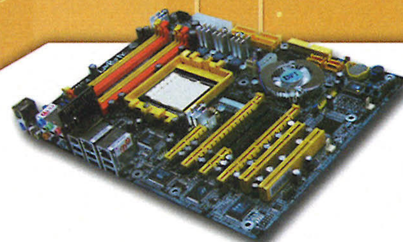
Boitier PC Silverstone Temjin SST-TJ06S



La beauté du design et des matériaux !

Finition aluminium brossé, performances et ergonomie à toute épreuve : un équipement haut de gamme à découvrir très vite.

144 €



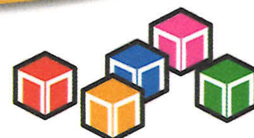
DFI LanParty UT nF4 Ultra-D
LA carte mère carte nForce4 pour socket 939 !

Carte mère socket 939 pour Athlon™ 64, chipset nVidia nForce 4 Ultra, FireWire, Serial-ATA II, audio 7.1, 2 contrôleurs réseau Gigabit, etc.

169 €

Achats 100% sécurisés
+ de 7 000 références sélectionnées
Satisfait ou remboursé
Suivi de vos commandes
Livraison en France, DOM-TOM et Belgique
Transporteur au choix
Label Or Fia-Net



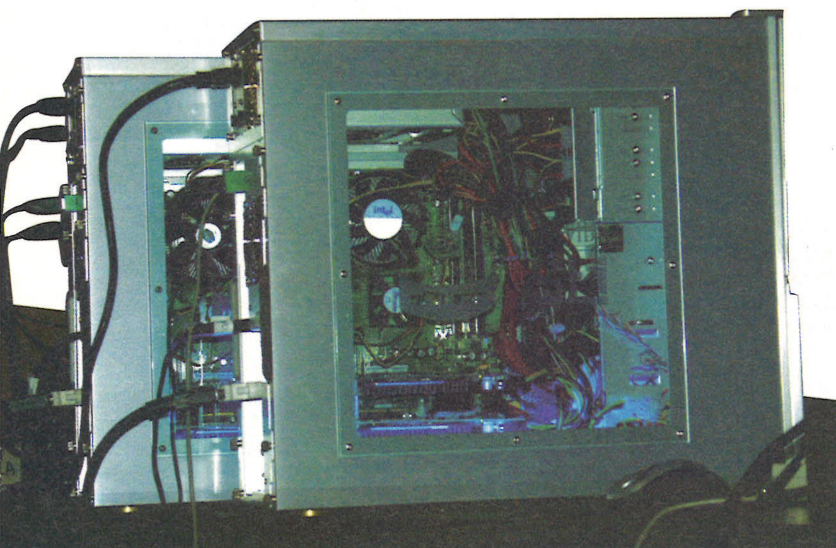


http://www.materiel.net

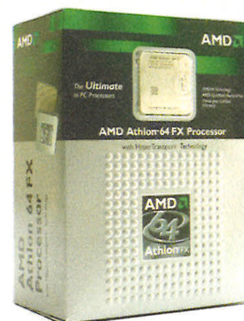
Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

nForce 4 Intel Edition

Le titre de cette news n'est pas une invention de ma part, c'est bel et bien le nom commercial du « Crush 19 », celui que l'on attendait plutôt sous le nom de nForce 5. Le choix est assez surprenant : si l'on se doutait que la marque nForce serait bel et bien utilisée à la fois sur les plates-formes Intel et AMD, utiliser le même numéro pour des chipsets fondamentalement différents risque de créer un peu de confusion dans les esprits. Le seul point commun entre les deux produits tient dans le support du SLI. Tant qu'ils y croient...



En cherchant bien on pouvait même trouver dans des recoins le nForce 4 Intel en fonctionnement...



AMD proposera-t-il une nouvelle boîte de parfum pour accompagner son prochain Athlon FX ?

Mauvaises langues

En septembre dernier, AMD avait présenté ses premiers processeurs dual core quelques jours seulement avant l'IDF. Ces prototypes fonctionnaient à des fréquences assez basses et les bruits de couloirs insistaient sur le fait que les fréquences commerciales pourraient être décevantes. Le concurrent d'Intel a choisi encore une fois l'IDF pour tordre le cou à la rumeur en présentant un prototype d'Athlon FX dual core fonctionnant à la fréquence de 2,4 GHz. Pour rappel, le plus rapide des Athlon actuels, le FX-55, tourne à 2,6 GHz. À titre de comparaison, les Pentium D seront disponibles dans des fréquences de 2,8, 3 et 3,2 GHz, bien loin des 3,8 GHz du plus performant des P4.

Édito

Avec l'IDF, Intel nous a une fois de plus abreuvés de nouveautés en tout genre. Notez que ça tombe bien car à la veille du Salon allemand CeBIT, il ne se passait pas grand-chose. Mais rassurez-vous, les petits gars en bleu sont là pour mettre l'ambiance et vous allez voir qu'avec leurs nouveaux processeurs, ils n'ont pas fait les choses à moitié...

Par C_Wiz





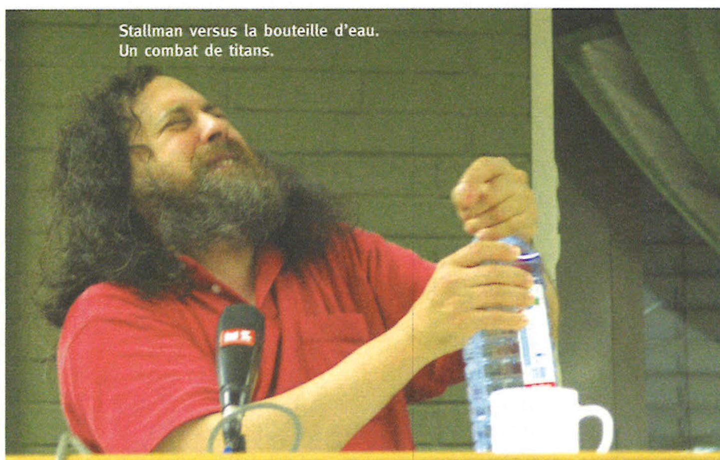
Pour se faire pardonner, Craig Barrett s'en va discuter avec ce qui ressemble à deux jeunes rappeurs. Non Craig, ça ne suffira pas.

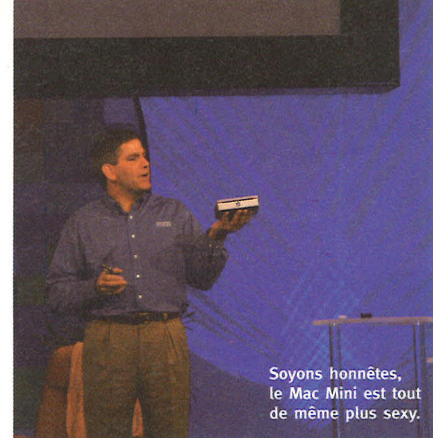
Bien joué les gars

Après avoir ignoré AMD pendant moult années, chez Intel on prend note de la présence de son concurrent et on lui pique même quelques idées. Il y en a de bonnes, comme faire des processeurs 64 bits ou encore renforcer sa présence sur la mémoire flash. L'ambition du numéro un est claire : ne pas laisser AMD occuper seul le terrain. Sauf qu'il existe des domaines pour lesquels la copie n'est pas forcément heureuse. AMD gardait un monopole très particulier côté marketing, avec les noms de processeurs les plus « douloureux ». Personne n'a oublié les Duron récemment remplacés par les Sempron. Deux processeurs dont les consonances françaises étaient pour le moins délicates. Conscient du retard accumulé sur le terrain, Intel a tenu à réagir en force en frappant un grand coup. Depuis six mois on savait qu'il se tenait beaucoup de discussions sur le nom des futurs P4 dual core. Après avoir envisagé la dénomination Pentium 5, Intel a choisi la très symbolique ville de San Francisco pour lâcher le morceau : on les appellera finalement Pentium D. No comment.

Réfléchir avant de parler...

Le problème des aficionados du logiciel libre est le même qu'avec les féministes : il est nécessaire parfois de bien choisir ses combats sinon la contre-productivité guette. C'est ce que n'arrive pas à comprendre Richard Stallman qui vient de lancer un appel à la communauté des amoureux des pingouins pour développer des bios ouverts, capables de fonctionner sur plusieurs machines. La chose serait amusante si elle n'était pas totalement utopique et ridicule : même si beaucoup de cartes mère utilisent des chipsets identiques, le nombre de puces additionnelles, de fonctionnalités maison et de particularités internes empêchent déjà les constructeurs de faire des bios identiques pour des déclinaisons d'une même carte (l'Asus A8N-SLI en est un parfait exemple). Dès lors, réclamer le développement de bios génériques qui pourraient juste faire démarrer la machine sans permettre de gérer tous les paramètres de la carte relève de la psychiatrie. Il va même jusqu'à conseiller l'achat de processeurs AMD pour protester contre l'initiative de bios open source d'Intel qui est, selon lui, une honte absolue. Comme quoi il n'a pas totalement un mauvais fond ce Richard...

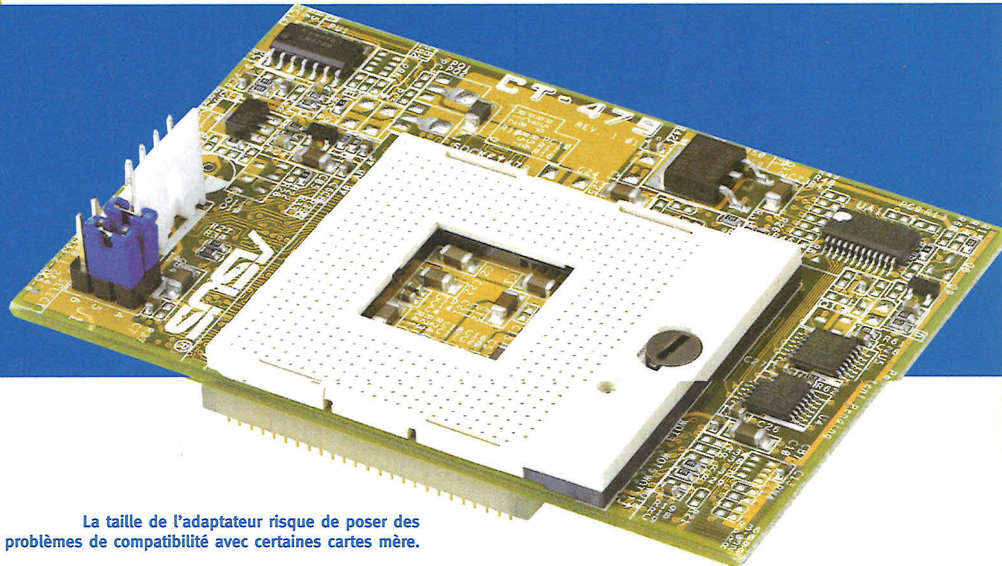

Stallman versus la bouteille d'eau. Un combat de titans.


Soyons honnêtes, le Mac Mini est tout de même plus sexy.

PC Mini

Autre conséquence assez surprenante de l'IDF, Intel commence à pousser de plus en plus son Pentium M (le processeur utilisé sur les ordinateurs portables) vers des usages non mobiles. Il n'est toujours pas question de remplacer le Pentium 4 dans nos tours adorées (ça on en reparlera l'année prochaine), mais d'attaquer les fameux PC de salon que l'on nous promet depuis une bonne dizaine d'années. Intel poussait même le vice à présenter un concept utilisant le futur Yonah (le Pentium M dual core) qui ressemblait à s'y méprendre à un Mac Mini. La jalousie, c'est moche.





La taille de l'adaptateur risque de poser des problèmes de compatibilité avec certaines cartes mère.

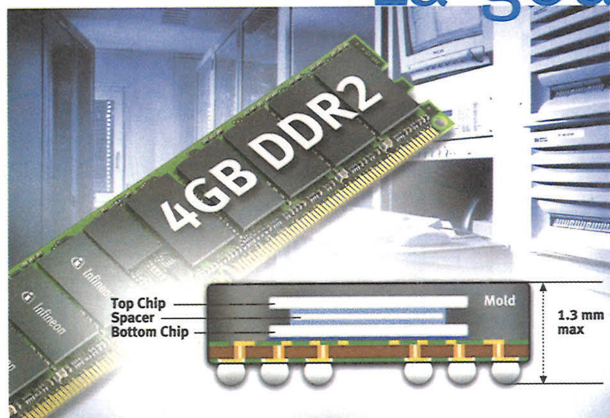
Garniture de luxe

Pour accompagner les Pentium D, de nouveaux chipsets vont être proposés. Intel a levé le voile sur la version haut de gamme connue sous le nom d'i955X. Pas mal de petites nouveautés, à commencer par la gestion du RAID 5 pour les disques durs. Beaucoup plus surprenant, la gestion optionnelle d'un deuxième port PCI Express 16x en utilisant un pont additionnel. Cela ne va pas sans rappeler le SLI de nVidia et on peut se demander si ce n'est pas une des clauses de l'accord de licences qui lie les deux compagnies.

Asus se rebelle

Après les cartes mère pour Pentium M proposées par des petits trublions comme DFI, Asus passe à la vitesse supérieure avec un adaptateur socket 478 vers socket 479. Pour ceux qui ont du mal à suivre, on rappellera que le socket 478 était utilisé par la deuxième génération de Pentium 4. De quoi redonner un second souffle aux ventes de ces cartes mère qui se trouvent de plus en plus esseulées avec l'arrêt de la production des P4 compatibles. Le mariage est assez surprenant et pourrait même être détonant quand on considère les capacités des chipsets i865 et i875. C'est Intel qui va être content...

La gourmandise, ça a du bon



Les deux « die » de RAM sont superposés au sein du même package.

La taille ça compte, surtout quand vous produisez des barrettes de Ram. Quand tout le monde se contente de produire des barrettes d'une capacité maximale de 2 Go, Infineon se distingue de ses petits camarades en dépassant les 4 Go. En parfaits connaisseurs du monde étriqué de la mémoire, vous savez que pour faire une barrette de 2 Go on utilise seize puces de 128 Mo de mémoire, la taille maximale permise pour le moment. Infineon innove en empilant deux puces mémoire l'une sur l'autre, mais sans mousse de lait au milieu. Cela n'est d'ailleurs pas sans rappeler un concept proposé en son temps par DaneElec, sauf qu'ici ce sont les « die » (le cœur des puces) qui sont empilés directement. Il faudra débourser la bagatelle de 3900 dollars pour s'en payer une. Ouch.

Petites cachotteries

Lorsque les fabricants de processeurs graphiques travaillent sur leurs futures puces, ils les désignent par des noms de code pour mieux cacher leurs possibles spécifications. Chez ATI par exemple, leur prochain bébé porte le doux nom de R520. Chez nVidia, le 6800 était plus connu sous la dénomination NV40 et l'on spéculait sur les annulations possibles des NV50 et autres NV48 au profit d'un autre GPU plus ambitieux. On connaît désormais son nom de code et c'est d'ailleurs à peu près tout ce qu'on sait sur lui. Le choix de la nouvelle nomenclature (G70 au lieu de NVXX) pourrait refléter des changements importants... Ou pas. C'est tout le mystère des noms de code. La seule chose déjà certaine, c'est que cette puce supportera le SLI, qui visiblement est là pour durer.

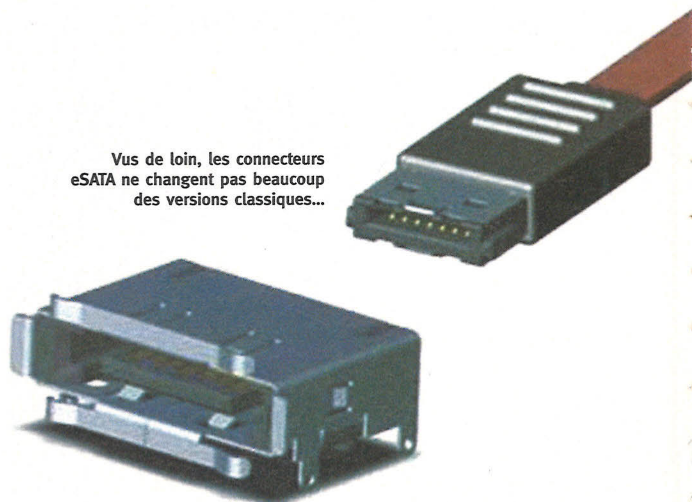
L'amitié, ça s'entretient

Entre Microsoft et Intel, ces dernières années, c'était un peu du je t'aime/moi non plus. La firme de Billou n'appréciait par exemple plus trop qu'Intel fasse l'apologie de Linux pour les plates-formes serveurs. Les relations entre Intel et Microsoft semblent s'être amplement réchauffées puisque le numéro un du logiciel a finalement abdiqué sous la pression d'Intel : les licences Windows continueront d'être vendues par processeurs physiques et ce indépendamment du nombre de cores disponibles. C'est une très grosse concession qui retire une épine du pied à Intel sur le marché des serveurs. Pour nous les joueurs, cela offre aussi un avantage supplémentaire : Intel pourra proposer des Pentium D utilisant la technologie HyperThreading. Deux cores avec cette technologie, ça fait presque 4 CPU dans votre machine. Un avantage par rapport à AMD. Malheureusement, seule la version Extreme Edition du Pentium D utilisera ce procédé.



L'ordre et la rigueur

Vous commencez à connaître mon petit côté intégriste : j'aime quand les choses sont à leur place et je déteste que l'on détourne une fonctionnalité de son but initial. L'archétype de tout ce qui me fait horreur est très certainement le disque dur externe utilisant une interface USB. Pour plein de raisons et ne venez surtout pas me dire que c'est pratique ! (ndlr : c'est bête parce que c'est super pratique). On n'argumente pas avec les puristes. Conscients de l'aberration d'un tel montage, les gens de Seagate se sont dit qu'il serait peut-être plus intéressant d'utiliser une vraie norme adaptée aux transferts de données, histoire de ne pas avoir des débits qui chutent de manière éhontée lorsque l'on se met à taper sur son clavier. L'eSATA, c'est son nom, utilisera des câbles et des connecteurs spécifiques blindés qui ressembleront à s'y méprendre aux câbles SerialATA classiques. Ce n'est pas sans rappeler certaines initiatives comme celle d'Asus qui propose avec certaines de ses cartes mère des équerres reportant les ports Serial ATA vers l'extérieur de la machine. Reste à espérer que tout le monde suivra le mouvement de cette nouvelle norme, sinon il va falloir que je vive encore longtemps dans un univers peuplé de disques durs USB. La vie est cruelle.



Vus de loin, les connecteurs eSATA ne changent pas beaucoup des versions classiques...

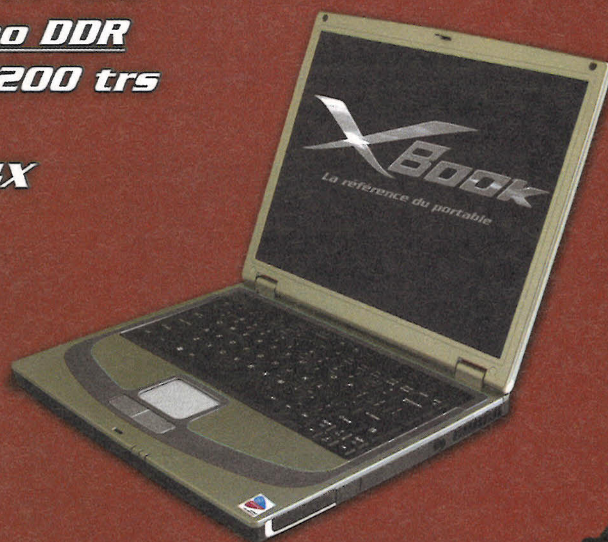
XBook

La référence du portable

Configurez votre XBook chez GAM-R

GameBook CL56 (configuration conseillée):

Pentium-M Dothan 1.7 Ghz
ATI 9700 pro 128 mo DDR
Disque Dur 60 go 7200 trs
1 Go DDR 333
Graveur DVD Dual 4X
WIFI 54 Mbits
Garantie 1 an
Sacoche offerte







Pour l'achat d'un GameBook CL56
et d'une license Windows XP Home :

Un baladeur Mp3 128 Mo OFFERT !!!*

N'oubliez pas de choisir votre couleur !

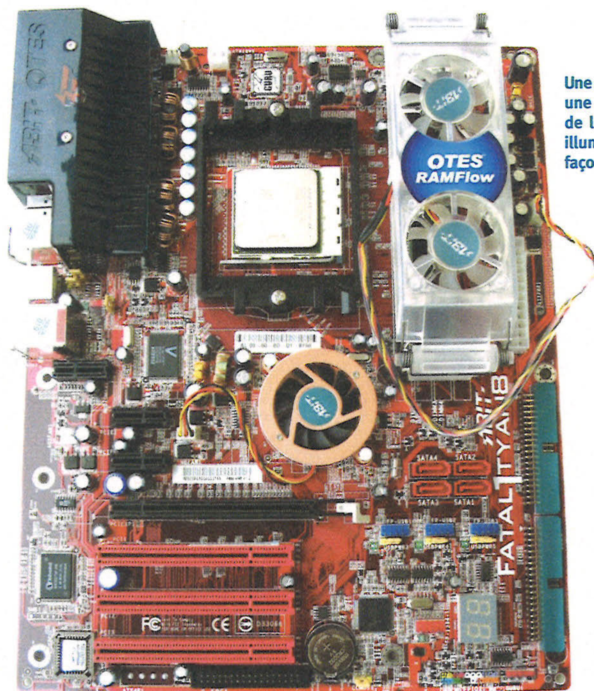




Gam-R
52 rue de l'Aigle
92250 La Garenne Colombes
Tel: 01 47 60 23 37 - Fax: 01 47 60 26 98
Email: postmaster@gam-r.net

www.gam-r.net

*Dans la limite des stocks disponibles



Une fois branchée, une petite dizaine de leds rouges illuminent la carte façon sapin de Noël.

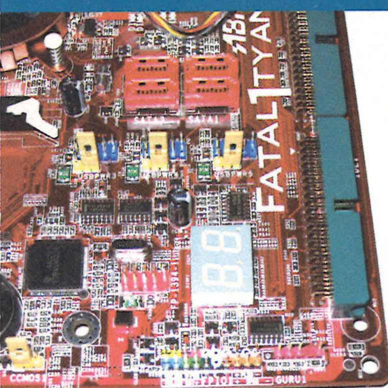
ABIT AN8 Fatal1ty

E.T. TÉLÉPHONE MAISON

Si pour beaucoup d'entre nous le jeu est avant tout un plaisir, pour d'autres la passion se transforme en gagne-pain. Et il n'y a pas que testeur chez Joystick, on trouve aussi ces gens un peu à part qui vont de Lan Party en championnats pour gagner leur vie. C'est en pensant à eux qu'Abit a créé un ovni avec l'AN8 Fatal1ty, carte mère taillée exclusivement pour les gamers...

C_Wiz





Toujours bienvenus, les leds de diagnostic en cas de pépin lors de l'installation.

Lorsqu'une nouvelle carte mère débarque sur mon bureau, je m'attends à la même chanson : une flopée de composants intégrés pour un maximum de fonctionnalités. Le genre du tout en un qu'avait relancé Abit il y a quelques années, un sujet maîtrisé à la perfection par tout Taïwan. Imaginez donc mon émoi en découvrant un concept de carte mère pour le moins inédit : une carte faite pour les joueurs, taillée autour du très sexy chipset nForce 4 Ultra pour Athlon 64.

Ségrégation moderne

Un coup d'œil suffit pour voir que l'AN8 n'a rien d'une carte mère traditionnelle. L'arrière, d'habitude dévolu aux connexions en tout genre, se voit squatté par deux ventilateurs de 4 cm qui servent à refroidir les étages d'alimentation. C'est assez original mais Abit a appris de ses erreurs passées (saviez-vous que c'est à eux que l'on doit le « sèche-cheveux » des FX 5800 ?), les vitesses de rotation sont assez faibles et le bruit réduit. Mention spéciale au radiateur du chipset, en cuivre. C'est toujours mieux que celui de l'A8N-SLI d'Asus...

Épuration technique

Avec deux ventilateurs, il n'y a plus beaucoup de place pour les ports. On retrouve quand même deux connecteurs PS/2, quatre USB, un Firewire et le réseau. Et rien de plus, Abit a voulu utiliser un design qui soit le plus simple possible en se contentant d'exploiter les fonctionnalités du chipset nVidia. Quid du son, me demanderez-vous ? C'est plutôt original, le contrôleur realtek ALC850 est déporté sur une carte fille PCI Express non standard. L'idée est plutôt bien vue, même si l'on aurait aimé trouver une puce sonore un poil plus originale.

Retour vers le futur

Du côté des bios, Abit garde sa réputation avec un nombre d'options inégalé : une pleine page pour la RAM par exemple. Le nombre limité de puces additionnelles fait du bien aux performances : à fréquence égale l'AN8 prend un peu de distance avec ses petites camarades. Proposée aux alentours de 160 euros, l'AN8 Fatal1ty ravira surtout les fans de l'overclocking par la richesse de ses réglages et sa stabilité à toute épreuve.

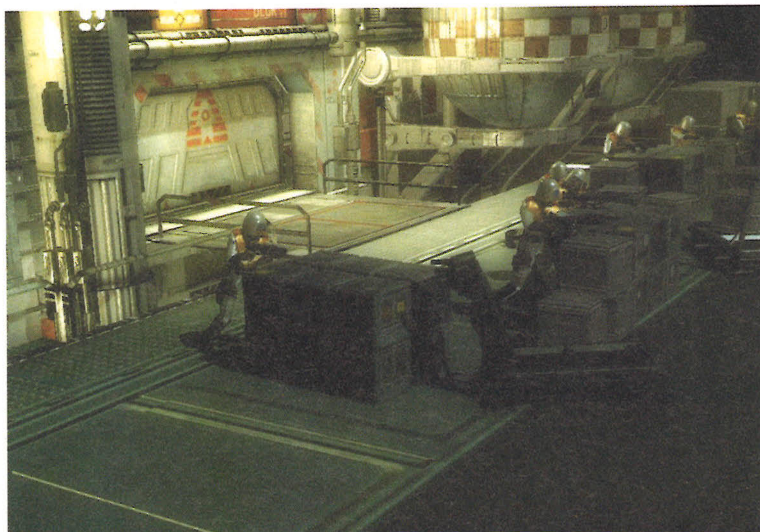
La configuration de test

- CPU AMD Athlon 64 3800+
- ATI Radeon X800 XT
- 1 Go de RAM DDR 400 (PC 3200) (2x512 Mo)
- Windows XP SP2
- DirectX 9.0c
- ATI Catalyst 4.12

3D Mark 2005

Abit AN8 Fatal1ty	5641
Asus A8N SLI	5583
VIA K8T890	5447

3D Mark 2005 a l'avantage de ne pas être laid à regarder.



Évaluer les performances de sa machine

Le bonheur est dans le bench

En lecteur avisé du Top Hard, vous venez tout juste de casser votre tirelire afin de changer de machine. Une bien bonne idée qui, outre le fait de vous forcer à manger des pâtes pendant les trois prochaines années, va vous apporter plein de bonheur. Enfin ça c'est pour la théorie, car au bout de quelques heures arrive la question existentielle : ma nouvelle boîte beige tourne-t-elle à plein régime ?

C_Wiz



La configuration de test

- Carte mère Asus A8N-SLI
- 1 Go de RAM DDR 400 (PC 3200) (2x512 Mo)
- Windows XP SP2
- DirectX 9.0c
- ATI Catalyst 5.03 beta
- nVidia ForceWare 71.84 beta



Les sacrifices de livrets jeune et autres Codevis sont très souvent une des conséquences de l'achat d'un nouveau PC. Rien de mal à cela, après tout, c'est pour la bonne cause du saint frag. Sauf que l'adrénaline ne se résume pas au fait de composer les quatre chiffres magiques de votre carte bleue, dernier recours avant le grand plongeon. Ce n'est que le début : entre le montage, l'installation et la configuration, un bon milliard de choses peuvent mal tourner avec des conséquences très diverses. Gros plantages pour les uns (à la Fumble), performances ridicules pour les autres, les causes d'insatisfaction sont encore plus nombreuses que pour une femme sortant de chez le coiffeur. Alors avant d'aller assassiner votre revendeur taïwanais qui, le pauvre, n'y est sûrement pour rien (quoique...), nous allons voir comment vérifier si votre machine n'a pas du sable dans les rouages.

Jeux, benchs, le bon compromis ?

Certains argumenteront que dans le fond, la seule chose qui compte, c'est d'avoir la meilleure expérience possible dans les jeux. C'est l'évidence, mais pour s'assurer que l'on tire effectivement le meilleur de ses jeux il faut en passer par des outils de mesure. C'est là qu'entrent en scène FutureMark et ses désormais célèbres 3D Mark et PC Mark. Au-delà de toutes les remarques que l'on peut faire sur d'éventuels avantages envers un constructeur X ou Y, ces logiciels restent des références pour s'assurer que sa machine est à peu près au niveau où elle devrait être.

Gloire à Satan

Car voyez-vous, ce qu'il y a de bien avec les outils synthétiques, c'est qu'en un clic vous pouvez reproduire le même test dans des conditions identiques sur votre propre machine et ainsi obtenir des valeurs que vous pourrez comparer à celles de nos configurations de référence. Alors que pour les jeux, c'est d'un coup beaucoup plus compliqué. Il y a bien certains titres comme Doom 3 et Half-Life 2 qui intègrent la possibilité d'enregistrer et de rejouer des séquences de jeu, mais ce n'est pas la norme. Pour tous les autres il est toujours possible d'utiliser un utilitaire comme Fraps pour obtenir en temps réel le nombre d'images affichées à la seconde. Tout cela est déjà compliqué à réaliser sur sa propre machine : tenter de trouver une méthode de test universelle est juste impossible. Retour à la case départ...

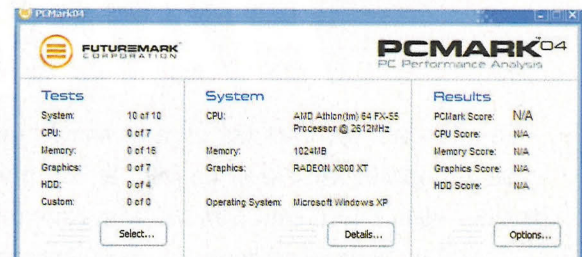
Le juste prix

Afin de vous donner un début de piste, j'ai réalisé les tests par défaut de 3D Mark 2003, 3D Mark 2005 et PC Mark 2004 sur les trois configs du Top. J'ai volontairement gardé la version 2003 de 3D Mark pour ceux d'entre vous qui ne seraient pas encore équipés d'une carte 3D compatible avec le Shader Model 2.0. En clair, tous ceux qui possèdent une GeForce 4 ou inférieure. Et histoire de vous faire rêver un peu, j'ai ajouté une quatrième machine regroupant quasiment tout ce qui se fait de mieux sur le marché (en réalité, ce qu'il y avait de mieux dans mon placard). L'intérêt de ce tableau est double, si

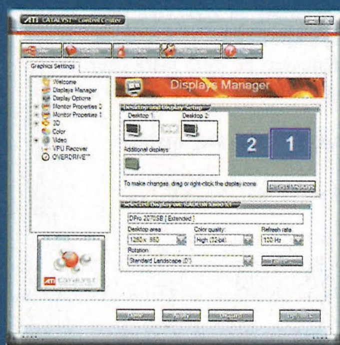
Les configs de référence

	Config 1	Config 2	Config 3	Config 4
Processeur	AMD Athlon 64 3000+	AMD Athlon 64 3200+	AMD Athlon 64 3500+	AMD Athlon FX-55
Carte mère	ASUS A8N-SLI	ASUS A8N-SLI	ASUS A8N-SLI	ASUS A8N-SLI
RAM	1 Go	1 Go	1 Go	1 Go
Carte vidéo	ATI Radeon X600 Pro 128 Mo 6600 GT 128 Mo	nVidia GeForce X800 XL 256 Mo	ATI Radeon XT 256 Mo	ATI Radeon X850
PC Mark 2004	3346	3691	4113	5060
3D Mark 2003 Global	4231	8383	10513	13652
3D Mark 2003 CPU	840	900	980	1187
3D Mark 2005 Global	1615	3726	4828	6436
3D Mark 2005 CPU	3808	4101	4145	5163





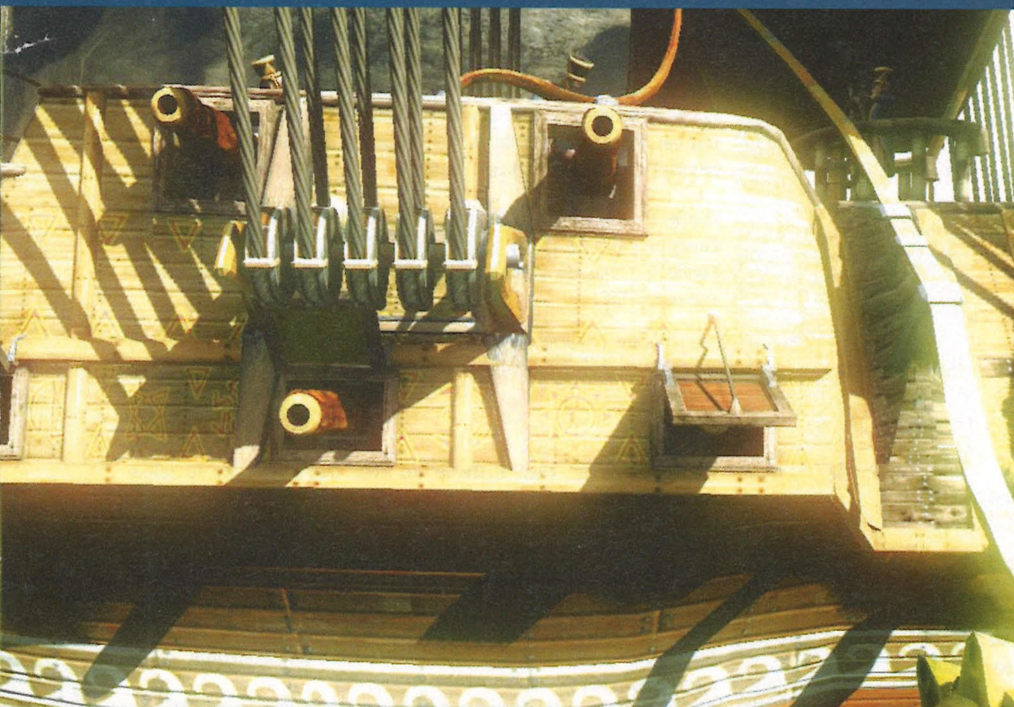
Pour pouvoir fonctionner, PC Mark 2004 requiert l'installation de Windows Media Encoder. Il est téléchargeable gratuitement sur le site de Microsoft.



Sans être parfait, le Catalyst Control Center d'ATI a fait de beaux progrès depuis sa sortie. Heureusement, vu qu'il revient de très très loin...

Installer correctement ses drivers

C'est une question qui revient périodiquement dans le courrier des lecteurs : bien souvent certains d'entre vous ont des problèmes de performances catastrophiques ou des plantages incessants. Dans 99 % des cas, le problème est logiciel et vient de la manière dont vous avez installé Windows. Avant de vous préparer à monter une nouvelle machine, il est indispensable de mettre à jour son CD de Windows XP. Avec l'utilitaire nLite vous pourrez graver une version mise à jour à laquelle vous allez intégrer le Service Pack 2. Cela évitera un paquet de soucis. Il vous faudra également récupérer les derniers drivers du chipset de votre carte mère (directement chez le constructeur du chipset ou dans le cas d'Intel, chez le fabricant de la carte) ainsi que ceux de votre carte vidéo. Après avoir installé Windows, et avant toute autre opération, il vous faudra installer tout d'abord le pilote de la carte mère puis celui de la carte graphique. En faisant cela vous mettez toutes les chances de votre côté.



Vivement que l'on ait une telle qualité d'éclairage dans les jeux...

vous venez de craquer pour une nouvelle config vous pourrez vérifier en un clin d'œil si vous êtes dans la norme. Ne vous attendez pas à obtenir des résultats identiques à la virgule près, un grand nombre de facteurs peuvent influer sur le score final comme les applications résidant en mémoire, les timings de votre Ram ou la rapidité de votre disque dur. Et pour tous ceux qui n'auraient pas encore franchi le pas de porte du Taïwanais, vous aurez rapidement un ordre d'idée de ce que vous avez à gagner. N'est-il pas temps d'enfin trucider le cochon ?



Le choix du processeur va directement influer sur les performances de vos titres.

top HARD

En attendant les gros tas de nouveautés qui vont être annoncées en mai et en juin, le Top prend un peu de recul. Ce ne sont pas les nouveaux produits qui se bousculent alors on se recentre sur les bases. D'autant qu'il y a déjà de magnifiques choses dans le Top, de quoi se monter une machine puissante sans se ruiner. Ou encore plus musclée en flinguant l'héritage. Tout est une question de priorités. Forcément, il faut supporter l'idée de voir débarquer l'artillerie lourde (bi-core 64 bits pour les gourmands) dans quelques mois si vous visez le très haut de gamme.

C_WIZ

Le processeur

Vous savez bien ce que ça m'a coûté le mois dernier d'ajouter au Top les processeurs Intel en socket 775. Ouh là, oui, ça m'a coûté, même que je n'en dormais plus la nuit. Je profite donc de l'arrivée des versions 64 bits des P4 pour retirer les P4J. Les 6XX sont un poil plus chers à fréquence égale, mais il serait criminel de ne pas acheter un processeur 64 bits aujourd'hui. AMD garde une fois de plus le meilleur rapport qualité prix, il faudra attendre l'arrivée des PD (voir les news matos) pour qu'Intel sorte du trou...

Config 1 : AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz/Socket 939), 130 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3200+ (2,0 GHz/Socket 939), 180 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/socket 939), 240 euros TTC environ, ou Intel P4 640 GHz (3,2 GHz/Socket 775), 300 euros TTC environ.

La carte son

Pour écouter du bon son, il faut bien entendu de bonnes enceintes, une carte son qui ne couine pas, mais surtout des oreilles en bon état. Ne négligez pas l'entretien de vos oreilles car contrairement aux cartes son, vous ne pourrez pas en changer.

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/ SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 90 euros TTC.

La carte vidéo

La suppression des cartes AGP du Top, c'est un peu comme quand les parents cachent le doudou des enfants, ils se disent que c'est pour leur bien. Alors oui, j'assume, oubliez l'AGP ! Et pour ceux qui ne s'en remettent toujours pas, regardez du côté des 9800 Pro, 6600 GT et X800XL. Et pour votre doudou, non, je ne peux rien.

Config 1 : ATI Radeon X600 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X700 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 200 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X800 XL 256 Mo (PCI Express), environ 300 euros, nVidia GeForce 6800 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 400 euros TTC.

La RAM

Ça devient carrément n'importe quoi du côté de la Ram, avec des prix à la limite du racolage. Succombez donc à la tentation, il est inutile de résister et je vous conseille chaudement de passer au giga. Pour ceux qui seraient déjà équipés, reprenez-en un second. Puis un troisième. Puis un quatrième giga. Et après, vous changerez de carte mère pour pouvoir en rajouter toujours plus. C'est une saine maladie vous verrez...

Config 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 60 euros TTC.
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 120 euros TTC.

Le disque dur

Il faut rester crédible. Vous n'allez pas garder votre vieux disque dur de 40 Go avec un PC flambant neuf. Ça ne fait pas très sérieux et vu l'inflation actuelle, ça ne vous permettra que d'installer un ou deux jeux. Il est temps de passer à la taille au-dessus d'autant que les prix sont vraiment très bas. Alors on en profite en choisissant des modèles qui sont garantis pendant cinq ans. On ne sait jamais...

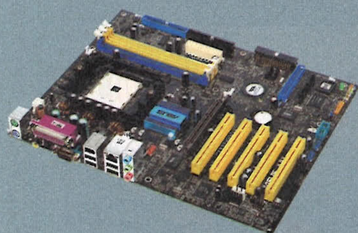
Config 1 : 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 160 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 150 euros TTC.

Le moniteur

Encore une fois, c'est l'attente du côté des LCD avec le retour programmé des dalles de type VA, mieux adaptées à la vidéo qu'à la bureautique. Leur seul défaut était d'être plus lents que les dalles TN actuelles, sauf que tout ça va changer. Comme d'habitude pour les indécis, enfilez vos baskets et allez constater de vous-même les progrès réalisés par les LCD. C'est surprenant.

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 19 pouces LCD Nec LCD92VM, environ 490 euros TTC.
Config 3 : 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 480 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.

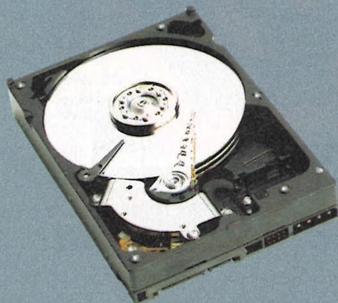




La carte mère

Petite modification, ce mois-ci, dans le Top, on remplace l'A8N-SLI par sa version Deluxe. Dans la théorie, les cartes sont identiques si l'on excepte deux ou trois fonctionnalités en plus comme un contrôleur Serial ATA Raid 5. Sauf que le support de la version non Deluxe n'est clairement pas génial avec trois versions de Bios de retard : ce n'est pas très correct de la part d'Asus qui se laisse rattraper par ses vieux démons... À force de trop se diversifier, on se perd.

Config 1 : : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 140 euros TTC.
Config 2 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 140 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 120 euros TTC.
Config 3 : Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 120 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Deluxe (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 160 euros TTC.

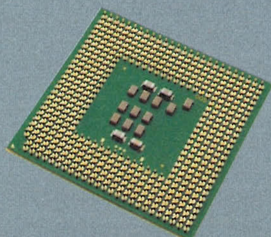


Le lecteur/graveur de DVD

Sans le savoir, Guy Marchand avait très bien expliqué l'intérêt des lecteurs de DVD et à quel point on ne peut s'en passer. Alors reprenez en chœur avec moi : « Destinée, inutile de fuir ou de lutter, c'est écrit dans notre destinée, tu ne pourras pas y échapper, c'est gravé » (ndlr : bon, faut vraiment que tu partes en vacances là, tu nous fais peur).

Config 1, 2 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 30 euros TTC.
Config 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X Nec ND-3520, environ 60 euros TTC.



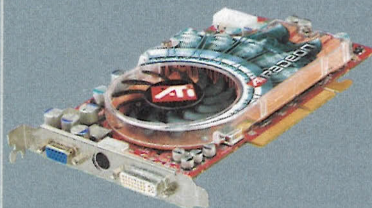


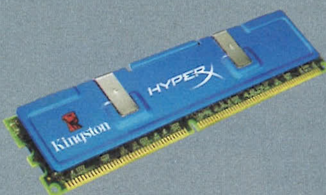
Le routeur WIFI

Intel l'a dit à l'IDF, ils veulent nous rendre mobiles. C'est bien connu hein, utiliser un PC debout, c'est particulièrement sympa. Non, bien entendu, l'idée de la mobilité est ailleurs, c'est pouvoir s'affaler dans son canapé devant son portable plutôt que d'être assis sur une chaise devant le PC. Nous sommes une société de feignants...

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros TTC.
- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 100 euros TTC.
- Netgear DG834G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 120 euros TTC.









Le mini-PC

Vous connaissez le proverbe : Tout ce qui est petit est gentil, tout ce qui est grand est déplaisant. C'est pareil avec les PC. Qui veut encore d'un énorme PC plein de fils, de périphériques qui ne servent à rien et de ventilateurs qui font du bruit ? Non, revenez, n'allez pas acheter un Mac mini, il y a aussi des mini-PC qui font très bien l'affaire et pour jouer c'est autrement plus confortable. C'est mieux d'être capable de choisir parmi plus de trois jeux...

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 330 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 230 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 330 euros TTC.



ET POKE ET PEEK

Tia Carrere en couv' avec une webcam vissée dans l'oreille, c'est aussi ça la science-fiction. La miss chapiteau de Wayne's World ne doit plus avoir la peau de pêche de ses 25 ans mais ce n'est pas grave. Parce que nous non plus (elle serait même plutôt rêche et mal rasée pour certains) et en prime, on est plutôt censé parler de jeux vidéo ici.



Si vous n'aviez pas l'âge d'avoir des montées de testostérone en 1992, vous ne pouvez pas comprendre à quel point Cassandra (un jour tu seras mienne, ho oui) a marqué les esprits… Manque de bol, Tia dans Deadalus Encounter, c'est tout de suite moins sexy. Les gens qui passent à côté de moi pendant que je me bats pour faire rentrer Joy dans le scanner un poil trop petit s'exclament généralement : « Mais c'est quoi cette couv' ? » ou, pour les plus éduqués, « Hahaha, Deadalus truc, mon dieu quelle bouse ». Ça vous donne une idée. C'était encore la grande époque des « jeux interactifs avec des vrais gens dedans ». L'horreur. Mais bon, à la place de Seb qui était correspondant aux Etats-Unis à l'époque, j'aurais aussi tenté ma chance pour rencontrer la belle. Il a dû se contenter d'un dossier de presse et en prime se cogner l'interview de l'équipe de Trilobyte (The 11th Hour) pour maintenir l'équilibre cosmique. Graeme Devine à la place de Tia Carrere, ça calme. Les autres reportages concernent



Flinguer du petit gris, ça reste quand même l'activité principale de l'amateur de jeux vidéo.

The Riddle of Master Lu et Buried in Time (le bien nommé). Pas de quoi verser des larmes de nostalgie. Côté preview en revanche, du beau monde se profile puisqu'on trouve dans le tas Jagged Alliance et Heroes of Might and Magic. J'ai toujours été allergique aux graphismes de ce dernier et ça laisse un trou béant dans ma culture ludique, mais j'assume. Page 176 en revanche, un souvenir douloureux : Warriors d'Atreid Concept (qui deviendra Kalisto). J'avais fait un paquet d'articles sur ce titre à l'époque, tous plus enthousiastes les uns que les autres. J'étais jeune et naïf. Évidemment ce jeu de combat bordelais fut une daube infâme qui n'a dû marquer que mon esprit malade. C'est à cause de déceptions du genre que l'on devient un vieux journaliste aigri et méfiant !



Même si Leo s'enflamme (90 %) pour Renegade : Battle's for Jacob Star, les puristes ne pardonneront jamais à SSI de n'avoir pas gardé le côté stratégie tour par tour de Renegade Legion : Interceptor.

LES TESTS QUI PIQUENT LES YEUX

Dans le tas de produits critiqués dans ce numéro 59, j'ai un souvenir ému de Bioforge, le jeu d'aventure d'Origin où l'on se retrouvait dans la peau boulonnée de métal d'un cyborg. 92 % d'intérêt, à condition de disposer d'une machine de bourgeois (Pentium 60 recommandé. Ne rigolez pas). Encore un mythe qui s'effondre. Je me rappelais de graphismes léchés et super réalistes mais les screenshots me ramènent brutalement sur Terre : c'était en fait du gros pixel étalé à la truelle. X-Com, Terror From the Deep (la suite d'UFO) raflait de son côté un 91 % bien mérité. J'ai rendu quelques articles en retard à cause de ce titre… À part Flight Unlimited (92 %) et Mortal Kombat II (85 %), le reste des tests est composé de produits qui ne firent pas franchement date, malgré des notes parfois très bonnes. Comme quoi le jugement des joueurs est parfois encore plus douloureux que le nôtre…

CAFÉINE



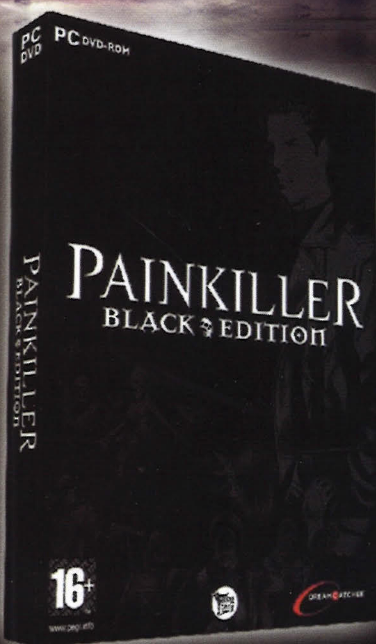
Il saignait quand même beaucoup ce perso, pour un cyborg…

Encore un peu de patience et une légende va naître.

JEU OFFICIEL DE LA CPL 2005

PAINKILLER BLACK EDITION

EDITION LIMITEE ET NUMEROTEE



DISPONIBLE

PAINKILLER
+EXPANSION
BATTLE OUT OF HELL
+BONUS
=PRIX MORTEL

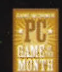
TOURNOI
28 MARS
-
16 AVRIL
EN SALLES
+ d'infos sur www.dcegames.com













91% PCJEUX

WWW.PAINKILLERGAME.COM















IMPERIAL GLORY

"À LA LONGUE, LE SABRE EST TOUJOURS VAINCU PAR L'ESPRIT"
NAPOLÉON BONAPARTE

ENGAGEZ VOTRE GÉNIE DANS LES DÉBUTS AGITÉS DU XIXE SIÈCLE ET FAÇONNEZ LE MONDE À VOTRE GUISE !

Imperial Glory vous place à la tête des plus puissants Empires, de leurs économies, relations diplomatiques et, bien sûr, de leurs imposantes armées. Déployez hussards, dragons et gardes impériaux à travers 55 provinces et 59 régions maritimes et pour la première fois sur PC, prenez part à des batailles navales palpitantes en 3D temps réel. Par le verbe, la science ou le fer, l'heure est venue de vous forger un empire !







www.imperialglory.com





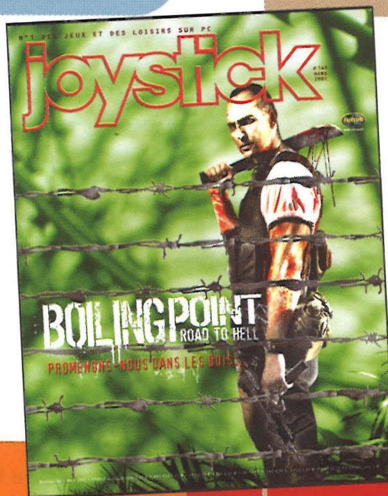






ABONNEMENT FIDÉLITÉ 1 AN / 11 NUMÉROS

39 €
SEULEMENT



VOS AVANTAGES :

- 5 numéros offerts
- Votre prix est garanti pendant 1 an
- 45% de réduction

OFFRE À DURÉE LIBRE

9,75 €
par trimestre

VOS AVANTAGES :

- Une formule accessible et économique
- La possibilité d'interrompre votre abonnement à tout moment.

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick / Service abonnements - 101 / 109 rue Jean Jaurès - 92300 Levallois Perret

STEP69

❑ je m'abonne à Joystick par prélèvement automatique pour 9,75 €* par trimestre

et je choisis la version : ❑ CD ou ❑ DVD

STEJ69

❑ je m'abonne à Joystick pour 1 an / 11 n^{os} pour 39 € au lieu de 71,50 €*

et je choisis la version : ❑ CD ou ❑ DVD

45% DE RÉDUCTION

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Nom : ______ Prénom : ______ Date de naissance : __ __ __

Adresse : ______

Code postal : ______ Ville : ______ E-Mail : ______

Quelle console utilisez-vous : ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter

Nom : ______ Prénom : ______

Adresse : ______

Code postal : ______ Ville : ______

Désignation du compte à débiter

Code banque : ______ Code guichet : ______

N° de compte : ______ Clé R.I.B. : ______

Etablissement teneur du compte à débiter

Etablissement : ______

Adresse : ______

C.P. et Ville : ______

Date et signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Joystick.

Organisme créancier - Joystick / Services abonnements
BP 90006 - 59718 LILLE Cedex 9 • N° national d'émetteur : 45 13 49

ABONNEMENT 1 AN

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick par :

❑ Chèque bancaire ou postal

❑ CB

n° ______ ______ ______ ______

Expire le : __ __ (validité minimale 2 mois)

Date et signature obligatoires :

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30/06/2005. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail: abonnementsjoystick@cba.fr. Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (01/01/05). Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑.